Año 1 N° 6 • [illegible]

# Top Kids

UN POSTER DE MORTAL KOMBAT II

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

NOVEDADES:
STREET FIGHTER 2 (SNES)
RIDGE RACER (ARCADE)
VIRTUA RACING (MEGA)

DOS GRANDES:
CHARLY GARCIA
FITO PAEZ

# Rayden
## ¡EL DIOS DEL TRUENO!

GANÁ 5 SUPER METROID

VIDEO GAME DEL MES: MORTAL KOMBAT™ II

Ganá un ARCADE

# ¡Por fin un programa que inventaste vos!

# TOP Kids

**A la medida de tus sueños**

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

**Conduce con toda la onda:**
**Pablo Marcovsky**

**Participa especialmente:**
**Diego Ferrari**

**CON:**

- Games
- Clips
- Música
- Reportajes
- Idolos
- Humor
- Información
- Condensados de dibujos
- Rankings
- Competencias de Games
- Trucos
- Un lugar para intercambiar cosas
- Y una banda tocando en el piso
- mucho, no?

**SABADOS 15 hs.**

ATC
ARGENTINA TELEVISORA COLOR

# STAFF

**Editorial Newco s.a.**

**Editor responsable**
Julio Miarnau
**Director**
Fernando Salas
**Arte**
Abbate + Bonafini + Cobas
**Marketing**
Stéphane Le Corguillé
**Promoción**
Carlos Robbiano
**Coordinación General**
Daniel Le Corguillé
**Publicidad**
Martín Rímoli

**Fotocromía**
SuperType s.a.
(Alsina 2041 - Cap.
Tel.: 951-2308/2509/7379)
Impreso el 21 de junio de 1994
en los talleres de Editorial
Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 287050/0041 al 44)
**Distribución Cap.
y Gran Bs. As.**
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
**Distribución Interior**
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
**Colaboradores**
Coyote Barolo
Washington Báez
Otto Scharemberg
Emiliano Polijronopulos
Tef
Aki
As

N° de Propiedad Intelectual
375.521
Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.

© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una marca registrada de MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. Todos los derechos reservados.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

# EDITORIAL

## 4 de Septiembre: Día Top Kids

Ya tenemos encima la Gran Fiesta Top Kids. Una reunión única para todos los pibes Top en New York City. Para conocernos mejor, para divertirnos con 15 Arcades Nintendo y para participar en sorteos y sorteos y sorteos. El acontecimiento servirá para lanzar oficialmente el CD y el casete de Top Kids volumen 1, con toda la Music Game y los temas de Pablo Markovsky y su súper banda (aunque no sean tantos, es una súper banda). Este volumen contiene, como era de esperar, el Hit "Mago a Go Go". Si bien vos pagarás entrada, podrás llevar gratis a los viejos. Para la gente grande, reservamos el salón VIP de N.Y.C.

Vos, mientras tanto, jugarás gratuitamente en todos los video juegos, te divertirás y podrás bailar con Pablo y su team para, de esa manera, demostrar todo tu estilo incomparable.

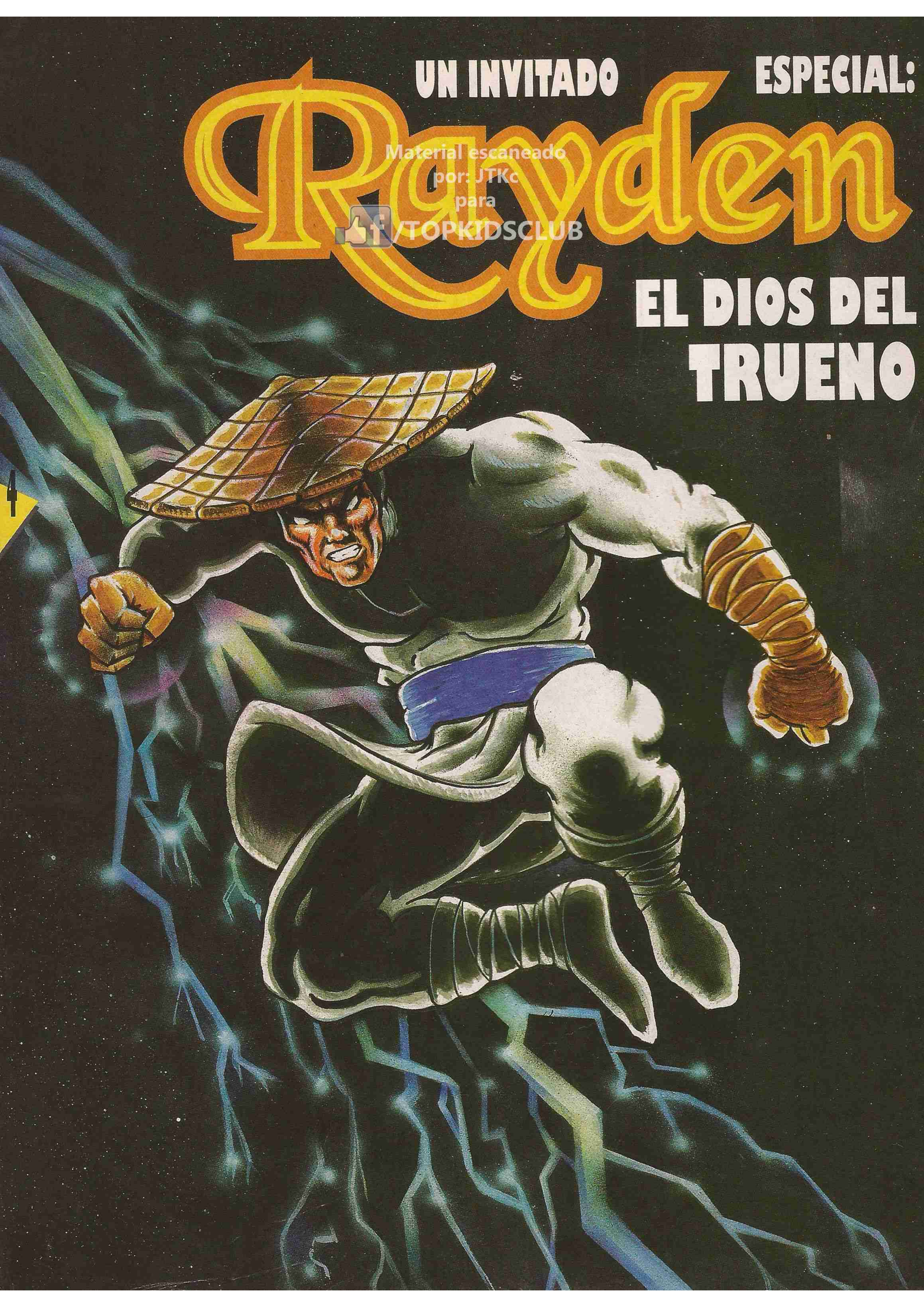
¡Hasta el 4 de septiembre,
en New York City!

**El Dire**

# SUMARIO

3 **Editorial**
4 **Rayden: el dios del trueno**
7 **La página de los campeones**
8 **Top Kids Games**
10 **El VG del mes: Mortal Kombat II**
12 **Cambio de mano**
13 **Novedades I: Street Fighter 2**
16 **Top Kids Music**
17 **G&S: Un prócer llamado Charly**
18 **La página de Aki**
19 **Novedades II: Ridge Racer para Arcade**
20 **10 años en 10 líneas**
21 **Novedades III: Virtua Racing**
22 **Galería de artistas**
23 **HUMOR TOP**
26 **TOP SECRET**
28 **Figurita difícil / Horroróscopo**
30 **Concursos y cupones**
33 **¡Los insoportables están vivos!**
34 **Top Tricks**
40 **Algo más sobre... las consolas**
42 **Comprendiendo los video games**
44 **Bocabierta**
46 **RNA: Fito Páez**
48 **Deport Kids**
49 **Etcétera**
50 **El club Top Kids**
51 **Comic: Mortal Kombat**
57 **Novedades nuevas**
58 **Game Over**

La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

## TARJETA DE PRESENTACION:

No es fácil hablar de los dioses sin cometer humanos errores. Rayden es una figura endiosada de las antiguas mitologías, es un protector de la tierra, es un ser superior de La Orden de la Luz, pero no es el todopoderoso amo del Universo. Es, ni más ni menos, el dios del trueno que controla, como si nada, al relámpago y al rayo. Por lo tanto, no es un invitado más al Mortal Kombat. Cuando lucha tiene la inapreciable ventaja de poder manejar a su antojo la electricidad en su forma natural y eso no es poco. Pero Rayden no es un héroe con todas a favor. Si lo conocemos un poco sabremos que es antipático, engreído y arrogante. Sin embargo, a pesar de eso, nos cae bien y nos agrada. Por algo debe ser.

## ¿POR QUE SHANG TSUNG INVITO A RAYDEN?

Fue el mismo Shang Tsung quien se tomó la molestia de ir hasta unas remotas y solitarias montañas de Japón para que Rayden no faltara al gran torneo del Mortal Kombat. Como bien lo dice a Rayden cuando lo encuentra, atravesó tierras desconocidas, habló el idioma de Rayden y desafió los peligros de aquella extraña religión, solamente para que el dios del trueno acudiera a la cita. ¿Cuál es el motivo secreto que hizo que Shang Tsung actuará de esa manera? A Shang Tsung lo movió su propia arrogancia. Quiere que Rayden lo vea apoderarse de la tierra al ganar, una vez más, el Mortal Kombat. Justo quiere a Rayden de testigo que es, como dijimos, uno de los protectores del planeta. Claro que, al irse, Shang Tsung le hace una advertencia: "Los combates serán en mis dominios y con mis propias reglas".

## ¿CUAL ES LA SECRETA MISION DE RAYDEN?

Pongamos las cosas en su lugar: solamente un mortal puede ganar el Mortal Kombat y salvar al mundo de las garras de Shang Tsung. por lo tanto Rayden está fuera de concurso. Y así como el organizador del torneo lo invitó de puro presuntuoso, Rayden aceptó porque era su deber. O, acaso, no es su tarea salvar la tierra? Pero, si él puede combatir únicamente en peleas fuera del torneo, cómo hará para cumplir con éxito su misión? Ese es el secreto de Rayden y ese secreto te lo vamos a revelar ahora mismo.

## GENTE COMO LA GENTE

Si repasamos la lista de combatientes del Mortal Kombat vemos un conjunto muy variado de participantes. Si dejamos de lado a asesinos, espectros reencarnados y dioses, nos encontramos con muy pocos seres humanos comunes y corrientes. Ellos son Sonya Blade, Liu Kang y Johnny Cage. Bien, precisamente a ellos quiere ayudar Rayden. Tanto la muchachita, como el monje shaolín y el actor de cine tienen un tremendo potencial para el bien y, al mismo tiempo, un profundo miedo interior que deberán superar para alcanzar la victoria. Rayden será el encargado de enseñarles, a esos mortales, a usar la mente par acentuar sus habilidades, vences sus temores, creer en ellos mismos y obtener, así, la destreza necesaria para imponerse en el Mortal Kombat. El trabajito, como vemos, no es nada simple. En fin: todo sea por destruir, como corresponde, el plan siniestro del siniestro Shang Tsung.



## Ficha de Rayden

| | |
|---|---|
| Edad: | Eterna |
| Altura: | 2.10 m. |
| Peso: | 159 kg. |
| Pelo: | Negro |
| Ojos: | No tiene |
| Estado legal: | No se aplica por ser una diedad. |
| Familiares conocidos: | Ninguno. |
| Lugar de nacimiento: | Ninguno. |
| Ocupación: | Dios del trueno. |

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

# Golpes exclusivos de Rayden

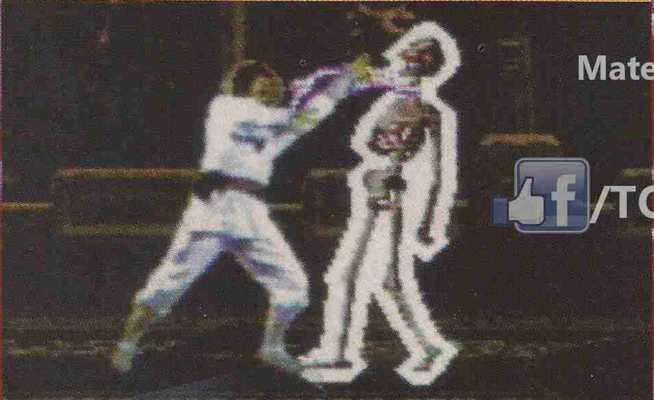
## Lightning Throw

↓ ↘ → + GB

## Torpedo

← → →

## Golpe Fatal



→→←←←+GA (SNES)

→←←←+GA (MEGA)

En el SNES, el rayo de Rayden convierte al adversario en un montoncito de polvo, como para barrerlo debajo de la alfombra.
En el Mega sin código, lo derrumba sin contemplaciones.
En el Mega con código, el dios del trueno le hace estallar la cabeza al oponente sin pedirle permiso. Seguro lo aplazan en conducta.

## Teleport

↓ ↑ rápidamente

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

# TOP WINS

¡¡¡Dos Super Game Boy de regalo!!!

## ¡La página de los CAMPEONES!

¿Querés convertirte en un campeón y salir en nuestras páginas? Es muy simple, lo que tenés que hacer es batir un récord en cualquier juego de cualquier consola, sacarle una foto y mandarla a esta sección, TOP WINS. El récord puede ser como quieras: por puntaje o por terminarte un game. Si el récord que hiciste es lo suficientemente bueno, va a ser publicado en el RANKING de esta sección y entre las cartas que recibamos, sortearemos un cartucho de Super Game Boy cada mes.
Además, mes a mes señalaremos un juego en especial. Al que haga el récord más alto, ¡le regalaremos otro cartucho de Super Game Boy! y de paso te recordamos que los dos Records de los meses pasados (el del Street Fighter y el NBA Jam) ¡siguen en pie!

## Estos son algunos campeones TOP KIDS

### Super Mario World - SNES

| Nombre | Record |
|---|---|
| José Sinone | Se terminó el juego |
| Eugenio Rehitto | Se terminó el juego |
| Ulises Pompei | 999.990 puntos |
| Joaquín Zapolini | 867.500 puntos |

### Contra 3 - SNES

| Nombre | Record |
|---|---|
| Marcos Avalos | Se terminó el juego en medium |
| Oscar Ruiz | Se terminó el juego en medium |

## RECORD DEL MES PARA BATIR

**JUEGO** MORTAL KOMBAT

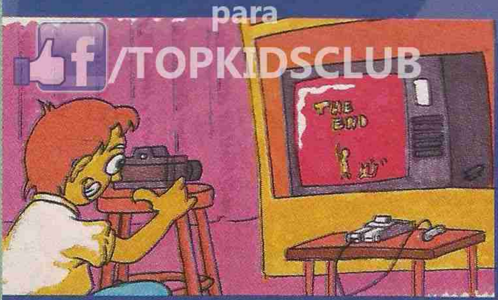
**CONSOLA** Super Nes

**RÉCORD** Hacé el mayor puntaje posible. Vale luchar contra Reptile para hacer 10 millones de puntos. Sacá una foto en cualquier pantalla en donde se vea claramente el puntaje.

**Nota:** Esta vez no concursa el Mega debido a que existe el truco del "cheat mode", con el cual se puede hacer trampa y matar a tu enemigo de un solo golpe.
Lográ un alto puntaje y sacale una foto para ganar un super gameboy.

### FAAA... ¡MIRÁ ESE PUNTAJE!

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre y dirección, junto con una foto de tu récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene usar una cámara 35 mm SIN FLASH. Apagá las luces del cuarto, tratá de que no le de ningún reflejo al televisor y mantené la cámara firme.
E.P.




Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

**Las cartas envialas a:**
Felipe Vallese 1558 (1406) o
ATC, Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal

Top Kids Games

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

## Super NES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Super Metroid | SUBE |
| 2 | NBA Jam | BAJA |
| 3 | Mortal Kombat | BAJA |
| 4 | Mega Man X | SUBE |
| 5 | Stunt Race FX | ENTRA |
| 6 | Duffy Duck | BAJA |
| 7 | Street Fighter II Turbo | BAJA |
| 8 | Super Mario World III | BAJA |
| 9 | Dragon Ball Z | BAJA |
| 10 | Robocop vs. Terminator | BAJA |

## Game Boy

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Donkey Kong | IGUAL |
| 2 | Wario Land | SUBE |
| 3 | Tetris II | IGUAL |
| 4 | Mortal Kombat | BAJA |
| 5 | Joe & Mac | ENTRA |
| 6 | Super Mario Land 2 | BAJA |
| 7 | Metroid 2 | IGUAL |
| 8 | Mario Land | IGUAL |
| 9 | Terminator 2 | IGUAL |
| 10 | Kirby's Dreamland | BAJA |

## Mega

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Virtua Racing | ↑ | - |
| 2 | Mortal Kombat | ↓ | 1 |
| 3 | Sonic 3 | ↑ | 5 |
| 4 | NBA Jam | = | 4 |
| 5 | FIFA Int. Soccer | ↓ | 2 |
| 6 | Tiny Toons | ↓ | 3 |
| 7 | Micromachines | ↓ | 6 |
| 8 | Terminator | = | 8 |
| 9 | Alien 3 | = | 9 |
| 10 | Sonic 2 | ↓ | 7 |

## Game Gear

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Sonic Chaos | ↑ | - |
| 2 | Mortal Kombat | ↑ | 4 |
| 3 | NBA Jam | ↓ | 2 |
| 4 | RBN & Stimpy | ↑ | - |
| 5 | X Man | ↓ | 1 |
| 6 | Micromachines | ↓ | 3 |
| 7 | Sonic 2 | ↓ | 6 |
| 8 | Terminator II | ↑ | 9 |
| 9 | Sensible Soccer | ↑ | 10 |
| 10 | Super Nick Off | ↓ | 7 |

# Nintendo

| | | |
|---|---|---|
| 1 | T.M.N.T. Tournament Fighters | ENTRA |
| 2 | Mega Man 6 | SUBE |
| 3 | Kirby's ADV | ENTRA |
| 4 | Flinstones 2 | ENTRA |
| 5 | Tiny Toons ADV 2 | ENTRA |
| 6 | Mortal Kombat | SUBE |
| 7 | Rampage | BAJA |
| 8 | Gunsmoke | BAJA |
| 9 | Joe and Mac | BAJA |
| 10 | Super Mario Bros 3 | BAJA |

## PC

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Mortal Kombat | ↑ | 2 |
| 2 | Doom | ↓ | 1 |
| 3 | Syndicate | ↑ | 4 |
| 4 | Wolfenstain 3D | ↓ | 3 |
| 5 | 7th Quest (CD) | ↑ | - |
| 6 | Mokey Island | ↑ | - |
| 7 | Street Fighter 2 | ↓ | 5 |
| 8 | TFX | ↓ | 6 |
| 9 | Stricker | ↑ | - |
| 10 | Flashback | ↓ | 8 |

# Top Kids Juguetes

## Varones

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Aliens | ↑ | - |
| 2 | Terminator | ↑ | 3 |
| 3 | Ghostbusters | ↓ | 2 |
| 4 | Dragon Ball Z | ↓ | 1 |
| 5 | Z Bots | ↓ | 4 |

## Nenas

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Nenuco | = | 1 |
| 2 | Barbie | = | 2 |
| 3 | Dino Bambino | ↑ | 4 |
| 4 | Compi Caritas | ↑ | - |
| 5 | Crayola | ↓ | 3 |

## Juegos de Mesa

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Pictionary Party | = | 1 |
| 2 | Spaguetti (MB) | = | 2 |
| 3 | MB Puzzles | ↑ | 4 |
| 4 | Mouse Trap | ↑ | - |
| 5 | El juego de la vida | = | 5 |



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

EL VIDEOGAME DEL MES

¡y del siglo!

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

# MORTAL KOMBAT II™

NUMERO 1 TOP KIDS

SNES | MEGA | GAME BOY | GAME GEAR



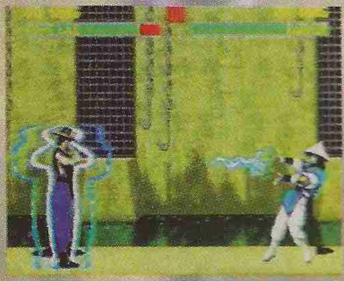
Por fin llega el éxito más esperado a las consolas. Y con absolutamente todas las fatalities y la sangre para los cuatro sistemas.
El game es espectacular. A diferencia del Mortal Kombat I, la conversión de este game es exacta. El MK I para las consolas tenía muchas diferencias con la versión de Arcade. Era más lento y muchas de las técnicas que tenía el Arcade no funcionaban. Además, las fatalities de las versiones para los sistemas de Nintendo fueron cambiadas y no había sangre. Esta vez es diferente.

## Las cuatro versiones y el Arcade

### ARCADE

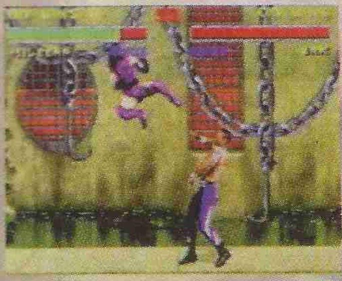
Esta es la versión de Arcade. Es de donde salieron las versiones hogareñas.

### SUPER NINTENDO



La versión de Super Nintendo. La mejor de todas por mucho.

### MEGA



El Mortal Kombat II para Mega es muy bueno, en especial si lo comparamos a como fue realizada la conversión del MK I.

### GAME GEAR

A pesar de la pérdida de varios personajes y escenarios, la versión de Game Gear es excelente en la parte gráfica.

### GAME BOY

Estará en blanco y negro, con menos personajes y escenarios, pero es el MORTAL KOMBAT II.
En la versión preliminar del game estaban todas las tomas especiales. No sabemos si estarán todas las fatalities.

## Lo que se sacó en las versiones portátiles:

Debido a que las consola Game Boy y Game Gear tienen menos capacidad, los programadores se vieron forzados a sacar del game algunas cosas muy importantes:

– En vez de los doce jugadores, habrá solo ocho. Estarán Liu Kang, Reptile, Sub-Zero, Scorpion, Jax, Mileena, Kitana y Shang Tsung.

– Todos los escenarios fueron quitados menos el Pit y el del cementerio (The Tomb).

– Todas las animaciones de los escenarios fueron quitadas (como las nubes y los árboles moviéndose por el viento).

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

# ENTREVISTA EXCLUSIVA CON "EL DUEÑO" DE MORTAL KOMBAT

El día miércoles 3 de agosto, llegó a nuestro país Daniel Simon, el presidente del "Licensing Group", la compañía que tiene los derechos de las más importantes películas y series, como, por ejemplo, Rambo, Terminator, Bay Watch, las películas que produce Carloco y, por supuesto, es dueña de los derechos de todos los game de Williams –incluido el MORTAL KOMBAT. Como no podía ser de otra manera, TOP KIDS estuvo allí y le realizó una entrevista en exclusivo.

**E.P.:** *Bueno, contanos un poco quién sos y qué haces.*

**Daniel Simon:** Me llamo Dany Simon y soy el presidente de "Licensing Group", una compañía que tiene los derechos de varios éxitos de cine, televisión y los videogames.

**EP:** *Incluida la compañía Williams, que es la que creó el MORTAL KOMBAT. Entonces, casi se podría decir que sos su dueño.*

**DS:** Sí, podría ser.

**EP:** *Entonces contanos qué noticias nuevas hay sobre este fabuloso game.*

**DS:** Bueno, hay de todo. Esta semana comenzamos a filmar la película de Mortal Kombat. Uno de los actores principales va a ser Cristopher Lambert y esperamos que la película esté en los cines de Buenos Aires en marzo o abril del año próximo.

**EP:** *¿Y qué otras cosa se van a hacer con Mortal Kombat?*

**DS:** Como dije, hay de todo. Mortal Kombat es el juego número uno en el mundo, con más de cinco millones de cartuchos vendidos en todo el planeta. El 9 de septiembre va a salir la segunda versión de este game para las consolas. En los Arcades le ha ido fantástico, inclusive mejor que el Mortal Kombat I. La gente de Acclaim realmente se ha esforzado mucho en que el game sea lo mejor posible y además vamos a invertir más de nueve millones de dólares en publicidad y marketing.

**EP:** *Y también escuchamos algo sobre un video. ¿Qué hay de cierto?*

**DS:** Sí, este verano vamos a lanzar un video de animación que contará la historia detrás del Mortal Kombat. Dará toda la información sobre los personajes y durará una hora. Después, en primavera, saldrá la película.

**EP:** *Y para más adelante ¿que tiene planeado?*

**DS:** Aproximadamente en invierno del año que viene, haremos un tour en vivo por todo el mundo, con los personajes reales de Mortal Kombat.

**EP:** *Increíble. Seguramente, con un éxito como éste, no van a faltar los muñecos articulados, música y muchas otras cosas más de este game. ¿Cuándo piensan lanzarlos?*

**DS:** Muy pronto. Ya hay, por ejemplo, un CD de Mortal Kombat, algunas músicas de Mortal Kombat están en el CD de TOP KIDS y en unos meses, Hasbro y JOCSA se encargarán de los muñecos.

**EP:** *Bueno, muchísimas gracias y que tengas un feliz viaje de vuelta.*

## El Veredicto

A pesar de lo que que decían las demás revistas y algunos entendidos en el tema, TOP KIDS no se equivocó: los MORTAL KOMBAT 2 para las consolas de Nintendo tienen todas las fatalities y las sangres del Arcade (como te lo habíamos adelantado el mes pasado en Noticias Top Secret). Esto representa todo un récord para la empresa Nintendo, ya que es el primer juego que contiene tanta violencia, y como si esto fuera poco, es apto para todo público (¡¡¡los MK2 para Mega y Game Gear están recomendados para mayores de 17 años!!!).

Los gráficos son muy similares al arcade, y los movimientos y tomas e los personajes son exactamente iguales. Esto quiere decir que todas las técnicas que se pueden utilizar en el arcade, también las podés aplicar aquí. Hemos probado una versión preliminar del game y podemos afirmar que es Increíble. Lo único que nos falta saber es si estarán en la versión final todas las fatalities, babalities, friendships (son 62 en total) y los trucos, ya que el juego tiene 24 megas y tal vez no entren todas.

El Lunes 9 de Septiembre se lanzará simultáneamente en todo el mundo este game para todas las consolas. Así que a esperar unos días y a jugar el mejor game de la historia.

## ATENCION

El mes que viene, te vamos a traer un informe completo de este game, ¡con nuestro veredicto, trucos y todas las tomas para las cuatro consolas! TOP KIDS te contará, antes que nadie, absolutamente todo.

Emiliano Polijronopulos

# CAMBIO DE MANO

GAMES · MUSICA · REVISTAS · LIBROS · JUGUETES

## SAMUEL HERRERA

*CUBA 541, PILAR, SAN ALEJO, BUENOS AIRES*

Quiere cambiar un Family por un Mega Drive y pregunta si el canje es "gratis". Mirá: para que el canje pueda hacerse, publicamos tu propuesta. Si hay un chico que quiera cambiar su Mega Drive por tu Family Game, te escribirá. Por supuesto, la publicación de tu aviso es gratuita.

## BARBARA CANOSA

*LAVALLE 650, TEMPERLEY (C.P. 1834) BUENOS AIRES*

Quiere cambiar el cartucho SUPER BROS 10 (para Family) por el MARIO BROS 3, el de DRACULA por el de MONSTERS IN MY POCKET. El de HOME ALONE 2 (Mi pobre angelito 2) por el de LOS CAMPEONES 1 ó 2. Nos dice Bárbara que todos los cartuchos son para Family y que, lamentablemente, no tiene teléfono. ¡Escribanle!

## CESAR BUGLIOLACHI

*Pueyrredón 525, Campana (C.P.: 2804). Tel. 22845*

Quiere cambiar, atención que va la lista de lo que ofrece: Una camioneta a fricción, un muñeco de los cazafantasmas y un fantasma, un esqueleto metálico de Terminator, un insecto-robot transformable, un play warriors, un celular a pilas con música, una ferrari a las que se le levantan las luces y el capot, un tractor a fricción, una ferrari a fricción, una grúa móvil y luces, un auto antiguo a fricción, un avión force con ruido, una revista Action Game y club Nintendo, dos jueguitos de Family Tecno Soccer Game y The legend of Kage. Todo esto lo quiere cambiar por un Mega Drive con el cartucho de Mortal Kombat.

## ALEXIS y GERSON JEANSALLE

*ONETO 226, RAWSON, CHUBUT*

Quieren cambiar el cartucho de MASTER FIGHTER II por el del MORTAL KOMBAT (la consola es un Family Game).

## PABLO V. MARTINEZ

*BUCHARDO 960, PUNTA ALTA (CP: 8109) BUENOS AIRES*

Le gustaría cambiar una ametralladora para Family Game, ocho cartuchos y un joystick o el juego General Chaos, por los siguientes cartuchos: NBA Jam, MORTAL KOMBAT o TEST DRIVE 2.

## OMAR H. PINTOS

*SEMANA DE MAYO 1786, FRANCISCO ALVAREZ, BS. AS.*

Quiere cambiar un cartucho de Family Game de SDoccer por uno de Sega que entre en el Family o, si no, cambiar el de fútbol por una de deportes como tenis, básquetbol o voley. Escriban y pónganse de acuerdo con Omar.

## EZEQUIEL SORIA

*PASAJE BERLIN 3590, ROSARIO (2000) SANTA FE, TEL. 321177*

Quiere cambiar, en lo posible, Robocop 2 Family por Mortal Kombat Family. Llamen o escriban.

## SEBASTIAN ESTEVEZ

*GIBSON 4228, Boedo, CAPITAL*

Quiere cambiar 6 cartuchos (Goah III, 2 de cuatro juegos, Fórmula Rais, Globetroter y Pushot 777) y Family Game incluido, por un NINTENDO y casete de MORTAL KOMBAT.

## IGNACIO BUTTI

*CASEROS 353, HAEDO*

Tel. 659-0804. Cambia una pistola de NINTENDO por un cartucho de Family, de Mortal Kombat.

## GERMAN EUSEBIO

*URQUIZA 12240, (3000) SANTA FE*

Quiere cambiar el GOAL 3 y el Adventures an Islando I por el Capitán América y los Picapiedras, o cualquier otro que no sea Campeones. ¡Ah! Lindos los chistes.

## EMANUEL DENICOLAI

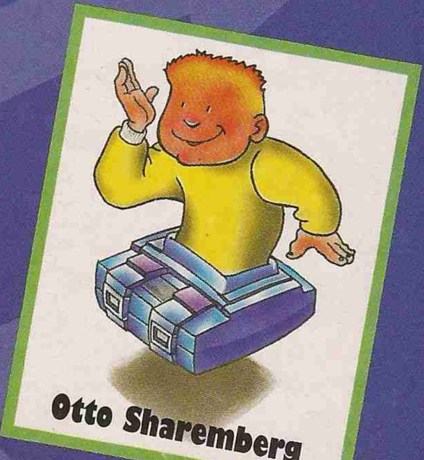
*LAVALLE 970 Dto. 2, QUILMES*

Quiere cambiar una pistola Nintendo, un Family con 6 cartuchos por el último Robocop III. Escríbanle y pónganse de acuerdo.

## JUAN P. PALACIO

*CLAYPOLE, BARRIO DON ORIONE, MANZANA 46 F6 2D.*

Tiene un Game Boy y estos juegos: Atomic Punk, Mi pobre angelito, The Punisher, Bart Simpsons, Escape from Camp Deadly, Spider Man 1 y 2, Fortress of Fear, Tetris. Quiere cambiarlos por 6 cartuchos para Mega Drive (uno tiene que ser del Mortal Kombat).



Otto Sharemberg



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

# SUPER STREET FIGHTER II SNES

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

NUMERO 1 TOP KIDS

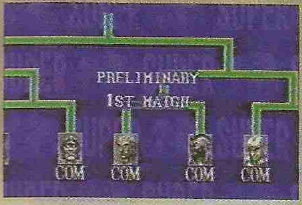
# NOVEDADES

Por fin llega la última versión de este impresionante game a las consolas hogareñas. Muchos habían dicho que era imposible reproducir este game en una consola de 16 bits, pero aquí tenemos la prueba. Y no sólo tenemos al game y los cuatro personajes nuevos, sino que todas las nuevas tomas y movimientos han sido incluidos.

**¡¡¡Tres nuevos modos de torneo para jugar hasta de a ocho jugadores!!!**

## Tournament Battle

En este modo se puede jugar de hasta ocho jugadores a un torneo por eliminación para ver quien es el campeón.



## Group Battle

Con este modo podés jugar en dos grupos con tus amigos para ver cual de los dos equipos gana. A su vez, hay dos sub-modos de juego: por Match o por eliminación.

## Time Challenge

Este modo es sólo para un jugador y te permite jugar contra la computadora a una lucha sin cuarteles en un solo round. El objetivo es tratar de ganar en el menor tiempo posible.

Reconocés esta pantalla? Es la réplica exacta de la presentación del arcade. Espectacular!

Viajá por el mundo y luchá contra los mejores 15 luchadores del universo.

## Los luchadores

## El Veredicto

Por fin podemos decir lo que siempre quisimos. SUPER STREET FIGHTER para Super Nintendo es el primer juego que es idéntico a su original de arcade. No hay ni un solo detalle que sea distinto al arcade. La presentación, los gráficos, el sonido y absolutamente todo está en su lugar. También, una de las mejores cosas que tiene el game son las opciones. Podés jugar en modo normal o versus y hay tres opciones para que haya más desafío. Hay cuatro niveles distintos de velocidad en cada modo y mucho más. Este game tiene 32 MEGAS de memoria y el de Mega que saldrá muy pronto) tendrá 40!!

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

# EL MUNDO DE[L]

## El Primer Shopping de V[i]... gustos y con lo[s]...

*Venta telefónica: (01) 951-1903/1924/ 3091/ 3092 y 91-7233/3553/3288*
**Av. Corrientes 2171 - Cap. Fed. (Abierto lunes a sábados de 9 a 20 hs. dgos. 11 a 20 hs)**
**Av. Nazca 470 casi esq. Avellaneda - Cap. Fed. - Tel.: 637-0861 (Abierto lunes a sábados**
**Tel.: (01) 637-0861**

## SUPER NINTENDO

| SUPER NINTENDO | | | P.Cont. |
|---|---|---|---|
| **CONSOLAS** | | | |
| 09-0003 Super Nes-NTSC-220V.c/1 juego/1 joystick | U$S | 24,20 | 259,00 |
| 09-0015 Super Nes-NTSC-220V. Completa. | U$S | 27,90 | 299,00 |
| **ACCESORIOS** | | | |
| 09-0011 Bazooka c/1 juego | U$S | 12,15 | 129,90 |
| 02-0030 Joystick palanca PYTHON 2 B | U$S | 2,80 | 29,90 |
| 02-0044 Joystick original para Super Nes | U$S | 2,70 | 28,90 |
| 02-0049 Joystick program.con Display | U$S | 6,55 | 69,90 |
| **TITULOS** | | | |
| 25-0137 7-UP Cool Spot | U$S | 5,60 | 59,90 |
| 25-0140 Act Raiser 2 | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 25-0059 Batman Returns | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 25-0141 B.Toads in D Dragon | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 25-0166 Califor. Games II | U$S | 5,60 | 59,90 |
| 25-0046 Contra III | U$S | 5,60 | 59,90 |
| 25-0169 El Imperio C.Ataca | U$S | 7,45 | 79,90 |
| 25-0173 Jurassic Park | U$S | 7,45 | 79,90 |
| 25-0105 Mortal Kombat | U$S | 8,40 | 89,90 |
| 25-0139 NBA Jam | U$S | 8,40 | 89,90 |
| 25-0168 Robocop VsTermin | U$S | 5,60 | 59,90 |
| 25-0188 Super Air Driver | U$S | 9,35 | 99,90 |
| 25-0060 SpiderMan Arcade | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 25-0033 Super Turtle Ninja | U$S | 5,60 | 59,90 |
| 25-0051 Street Fighter II | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 25-0163 Supermetroid | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 25-0187 Suzuca (8 Hours) | U$S | 9,35 | 99,90 |
| 25-0081 T. Legend of t.Myst | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 25-0154 Terminator | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 25-0124 Top Gear II | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 25-0138 World Heroes | U$S | 7,45 | 79,90 |
| 25-0194 FIFA Soccer | U$S | 7,45 | 79,90 |
| 25-0196 Super Soccer | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 25-0195 Stunt Race FX | U$S | 12,05 | 129,00 |
| 25-0199 Joe and Mac 2 | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 25-0201 Ninter Olympic | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 25-0203 Dragon Ball 2 | U$S | 8,40 | 89,90 |

| SUPER NINTENDO TITULOS | 12 cuotas de | | P.Cont. |
|---|---|---|---|
| 25-0049 Axelay | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 25-0034 Sonic Blast Man | U$S | 4,20 | 44,90 |
| 25-0048 Super R. Type | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 25-0044 Alines Vs. Preditor | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 25-0027 Cradius | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 25-0028 Home Lost in N Y | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 25-0030 Paper Boy | U$S | 4,20 | 44,90 |
| 25-0035 Parodius | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 25-0045 Retur.double Drag | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 25-0206 Lethal Enforcers | U$S | 6,45 | 69,00 |
| 25-0207 Fatal Fury 2 | U$S | 7,45 | 79,90 |
| 25-0214 Super Street Fighter | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 25-0114 Star Fox | U$S | 8,40 | 89,90 |
| 25-0216 Super Tennis | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 25-0174 Aladdin | U$S | 7,45 | 79,90 |
| 25-0109 Street Fig. 5-12 jug. | U$S | 7,45 | 79,90 |
| 25-0136 Goof Troop | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 25-0210 Super Turrican | U$S | 5,60 | 59,90 |
| 25-0208 Zool | U$S | 5,60 | 59,90 |
| 25-0145 Mario Paint | U$S | 7,45 | 79,90 |

| GAME BOY | | | |
|---|---|---|---|
| **LLEGO! SUPER GAME BOY** | U$S | 10,25 | 109,00 |
| 14-0002 c/4 juegos en 1 | U$S | 13,00 | 139,00 |
| 14-0003 c/8 juegos en 1 | U$S | 14,85 | 159,00 |
| 14-0004 c/30juegos en 1 | U$S | 17,65 | 189,00 |
| **ACCESORIOS** | | | |
| 14-0005 Lupa | U$S | 1,90 | 19,90 |
| 14-0006 Batería recarg. p/ench a 220 v | U$S | 3,30 | 34,90 |
| 14-0008 Luz | U$S | 1,90 | 19,90 |
| 14-0009 Handy Boy Multifunc | U$S | 6,10 | 64,90 |
| **TITULOS** | | | |
| 23-0029 Aventura Island | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 23-0010 Bart Simpson | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 23-0026 Double Dragon II | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 23-0012 Home Alone 2 | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 23-0140 Jurassic Park | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 23-0139 Mortal Kombat | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 23-0055 Ninja Garden | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 23-0053 Operation C | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 23-0054 Pacman | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 23-0076 Soccer Mania | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 23-0023 Super Mario Land | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 23-0019 Super Mario Land2 | U$S | 4,20 | 44,90 |
| 23-0003 Super R.C. Car | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 23-0018 T 2 The Arcade | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 23-0044 World Circuit | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 23-0153 Super Mario Land3 | U$S | 4,65 | 49,90 |

| GAME BOY TITULOS | 12 cuotas de | | P.C[ont.] |
|---|---|---|---|
| 23-0080 The Simpson | U$S | 2,80 | 29 |
| 23-0091 Ghost Bubster 2 | U$S | 2,80 | 29 |
| 23-0117 Kingdom Crusade | U$S | 2,80 | 29 |
| 23-0114 Knight Quest | U$S | 2,80 | 29 |
| 23-0042 Kung Fu Master | U$S | 2,80 | 29 |
| 23-0038 Marble Madness | U$S | 2,80 | 29 |
| 23-0061 The Killer Tomatoe | U$S | 2,80 | 29 |
| 23-0156 Don King Kong C. | U$S | 6,55 | 69 |
| 23-0157 Tetris II | U$S | 4,65 | 49 |
| 23-0168 Tiny Toon 2 | U$S | 4,20 | 44 |
| 23-0159 Winner Olympic | U$S | 4,20 | 44 |
| 23-0020 Turtles 2 | U$S | 3,75 | 39 |
| 23-0009 Bubble Bobble | U$S | 3,75 | 39 |
| 23-0002 Robocop 2 | U$S | 3,75 | 39 |

## SEGA

| SEGA CONSOLAS | | | |
|---|---|---|---|
| 10-0010 Génesis NTSC | U$S | 21,40 | 229 |
| Génesis II Binorma | U$S | 23,25 | 249 |
| 10-0013 Sega CD | U$S | 51,25 | 549 |
| **ACCESORIOS** | | | |
| 02-0046 Joystick 6 botones | U$S | 2,80 | 29 |
| 02-0037 Joystick para Sega | U$S | 1,90 | 19 |
| 10-0011 Menacer c/ Cvartu. | U$S | 16,70 | 179 |
| 02-0048 Joystick Prog c/displ | U$S | 6,55 | 69 |
| 02-0047 Joystick program. 6 funciones s/ display | U$S | 3,75 | 39 |
| **TITULOS** | | | |
| 27-0055 Aero the Acro-bat | U$S | 3,75 | 39 |
| 27-0042 Aladdin | U$S | 4,65 | 49 |
| 27-0073 Arcade Game T 2 | U$S | 4,65 | 49 |
| 27-0045 Bubsy | U$S | 4,65 | 49 |
| 27-0047 Campeones III | U$S | 1,85 | 19 |
| 27-0083 Castlemania Blood. | U$S | 4,20 | 44 |
| 27-0076 Chuck Rock 2 | U$S | 3,75 | 39 |
| 27-0063 Cool Spot (7 up) | U$S | 3,75 | 39 |
| 27-0067 Desert Strike | U$S | 4,20 | 44 |
| 27-0058 Eternal Champions | U$S | 7,45 | 79 |
| 27-0054 Fifa Soccer | U$S | 4,65 | 49 |
| 27-0080 Joe and Mac | U$S | 4,20 | 44 |
| 27-0044 LethalEnforcersc/Pi | U$S | 9,35 | 99 |
| 27-0020 Little MermaidMD8 | U$S | 2,35 | 24 |
| 27-0079 Mega Turrican | U$S | 4,20 | 44 |
| 27-0038 Mortal Kombat 41A | U$S | 4,65 | 49 |
| 27-0070 NBA Jam | U$S | 5,60 | 59 |
| 27-0066 Nigel Mansells | U$S | 4,65 | 49 |
| 27-0060 Pele | U$S | 4,20 | 44 |
| 27-0061 Robocop Vs.Termi. | U$S | 4,65 | 49 |
| 27-0049 Sonic III | U$S | 4,65 | 49 |
| 27-0065 Sonic Spinball | U$S | 4,65 | 49 |

T.A.E.: 23,92% OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK. DOLARES CONVERT. Ley 23928.
Las cuotas son mensuales e incluyen 18% de IVA. Vigencia de este aviso hasta el 20/10/94.
**Todos los productos con garantía escrita y servicio post venta.**

Nuestros productos son transpor[tados por]
Villalonga - Furlong s.a.

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P.C. | 259,00 | 129,90 | 59,90 | 119,00 | 69,90 | 79,90 | 89,90 | 99,90 | 49,90 | 129,00 | 69,00 | 28,90 | 39,90 | 44,90 | 139,00 | 159,[...] |
| P.T.F. | 290,40 | 145,80 | 67,20 | 133,20 | 78,60 | 89,40 | 100,80 | 112,20 | 55,80 | 144,60 | 77,40 | 32,40 | 45,00 | 50,40 | 156,00 | 178,[...] |

Nintendo, Super Nintendo y Game Boy son marcas registradas de Nintendo of América Inc.Game Gear, Sega CD, Megadrive y Génesis son marca registradas de Sega Enterprises Ltd.

GENERACION CON TALENTO!

# VIDEO JUEGO

eo Juegos para todos los mejores precios.

☎ DISQUE AHORA... Y COMPRE DESDE SU CASA!

a 20 hs.)

PODES ADQUIRIR CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS EN 3, 6 o 12 CUOTAS

| SEGA TITULOS | | 12 cuotas de | P.Cont. |
|---|---|---|---|
| 27-0062 Spiderman vs. Xman | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 27-0074 Street Empire | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 27-0050 St. Fighter II N. Turbo | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 27-0078 Strider Returns | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 27-0071 Techno Cop | U$S | 1,85 | 19,90 |
| 27-0024 Tiny Toon MD 12 | U$S | 2,80 | 29,90 |
| 27-0052 Tortugas Fighters | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 27-0075 Ultimate Soccer | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 27-0053 Wimbledon Tennis | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 27-0027 X-Man MD 15 | U$S | 3,65 | 39,00 |
| 27-0100 Virtual Race | U$S | 13,00 | 139,00 |
| 27-0101 S. St Fighter Genesis | U$S | 12,15 | 129,90 |

| GAME GEAR CONSOLAS | | | |
|---|---|---|---|
| 10-0009 Consola | U$S | 21,40 | 229,00 |
| 10-0019 Cons c/18 jue.en 1 | U$S | 27,90 | 299,00 |
| **TITULOS** | | | |
| 29-0004 Jurassic Park | U$S | 6,45 | 69,00 |
| 29-0005 Mortal Kombat | U$S | 7,40 | 79,00 |
| 29-0001 NBA Jam | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 29-0002 Robocop 3 | U$S | 7,40 | 79,00 |
| 29-0003 Sonic Chaos | U$S | 6,45 | 69,00 |
| 29-0006 Street Fighter | U$S | 7,40 | 79,00 |
| 29-0008 S.Mon(A.SennaGP2) | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 29-0009 Batman Returns | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 29-0010 Barcelona'92 | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 29-0011 Aladdin | U$S | 5,60 | 59,90 |
| 29-0012 Sonic 2 | U$S | 5,15 | 54,90 |
| 29-0013 Indiana Jones | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 29-0014 Drácula | U$S | 6,55 | 69,90 |
| 29-0015 W. daledon Tenis | U$S | 5,15 | 54,90 |
| 29-0016 Ultimate Soccer | U$S | 5,15 | 54,90 |
| 29-0017 Hook | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 29-0018 Ariel Nermaid | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 29-0019 GP Rider | U$S | 5,60 | 59,90 |
| 29-0020 X Man | U$S | 5,60 | 59,90 |
| 29-0021 Deep Duck Trub. | U$S | 4,65 | 49,90 |
| 29-0022 Mr. Pacman | U$S | 5,60 | 59,90 |
| 29-0023 Pinball | U$S | 5,60 | 59,90 |
| 29-0024 Cliffhanger | U$S | 5,60 | 59,90 |

| GAME GEAR TITULOS | | 12 cuotas de | P.Cont. |
|---|---|---|---|
| 29-0025 Choplifter 3 | U$S | 5,15 | 54,90 |
| 29-0026 Sonic Drift | U$S | 5,15 | 54,90 |

NIPPON GAME

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

| NIPPON GAME CONSOLAS | | | |
|---|---|---|---|
| 07-0006 Gold Action Set c/ 168 Jgos. Cable A.y V.Cable RF. Caja Switch Box | U$S | 7,45 | 79,90 |
| 11-0005 Family G.c/150 jue | U$S | 5,60 | 59,90 |
| **FAMILY GAME TITULOS** | | | |
| LLEGO MORTAL KOMBAT | U$S | 3,75 | 39,90 |

3DO

| 3DO | | | |
|---|---|---|---|
| 13-0001 Consola | U$S | 111,10 | 1.190,0 |
| **TITULOS** | | | |
| 30-0001 Dragon's Lair | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0002 Mad Dog Mc.Cree | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0003 Night Trap | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0004 Total Eclipse | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0005 20th. Century V. Alma | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0006 3DO Sampler Disc | U$S | 3,75 | 39,90 |
| 30-0007 Beattle Chess | U$S | 11,70 | 125,00 |

| 3DO TITULOS | | 12 cuotas de | P.Cont. |
|---|---|---|---|
| 30-0008 Escape F. Manster M. | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 30-0009 ESPN Step. Aerobics | U$S | 9,35 | 99,90 |
| 30-0010 Fatty Bear's Fun Pack | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0011 Interac. Golf ESPN | U$S | 14,85 | 159,00 |
| 30-0012 Inter.Poker Conboy C | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0013 Jurassic Park | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0014 Oceans Belon | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0015 Putt. Putt's Fun Pack | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0016 Putt. Putt's J. Parade | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0017 Sesame Street Numb | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0018 Sewer Shark | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0019 Stellar 7 Draxon's R | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 30-0020 Toon Time in the Clas | U$S | 6,45 | 69,00 |

| COMPAC DISC SEGA TITULOS | | | |
|---|---|---|---|
| 28-0001 After Burner III | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0002 Batman Returns | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0012 Chuck Rock | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0003 Cobra Command | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0004 Dracula | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0013 Dragon's Lair | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 28-0014 Final Fight | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 28-0015 Jaguar XJ-220 | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 28-0005 Jurassic Park | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 28-0016 Lethal Enforces | U$S | 13,90 | 149,00 |
| 28-0017 Mad Dog Mc.Cree | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0018 Monkey Island | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0023 Fifa Soccer | U$S | 12,05 | 129,00 |
| 28-0027 Mortal Kombat | U$S | 12,05 | 129,00 |
| 28-0007 Prince of Persia | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0008 Racing Aces | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0019 NHL 94 | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 28-0006 Night Trap | U$S | 11,70 | 125,00 |
| 28-0009 Sherlock Holmes II | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0010 Sonic | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0020 Spiderman | U$S | 9,25 | 99,00 |
| 28-0011 Spiderman Vs. King | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0021 Third World War | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0022 Ecco the Dolphin | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0024 Hook | U$S | 9,25 | 99,00 |
| 28-0025 Lunar Silver | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0026 Microcosm | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0028 Rise y the Dragon | U$S | 10,20 | 109,00 |
| 28-0029 Terminator | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0030 Tom Cat Alley | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0031 Wing Commander | U$S | 11,10 | 119,00 |
| 28-0032 World Cup USA '94 | U$S | 11,10 | 119,00 |

Gastos de Envío: Cap. Fed. $ 5 - G.B.A. $ 8,50 - Interior $ 15

**ENTREGAS EN TODO EL PAIS**

**Consulte precios por mayor**

**Consultá por otros títulos**

s al

Interior por

**TARJETAS DE CREDITO:** Hasta 12 Cuotas VISA argencard MasterCard CABAL

Hasta 6 Cuotas BANELCO - CREDENCIAL - CARTA FRANCA

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 89,( | )0 | 29,90 | 229,00 | 249,00 | 549,00 | 19,90 | 299,00 | 79,00 | 1.190,00 | 125,00 | 149,00 | 109,00 | 34,90 | 64,90 | 179,00 | 24,90 | 54,90 | 99,00 |
| 211,8 | 30 | 33,60 | 256,80 | 279,00 | 615,00 | 22,20 | 334,80 | 88,80 | 1.333,20 | 140,40 | 166,80 | 123,00 | 39,60 | 73,20 | 200,40 | 28,20 | 61,80 | 111,00 |

# TOP Kids MUSIC

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

## MUSICA NACIONAL

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **MATADOR**<br>Los Fabulosos Cadillac | = | 1 |
| 2 | **NO LE DIJO NADA**<br>Los Ladrones Sueltos | = | 2 |
| 3 | **CON UNA RUBIA EN EL AVION**<br>Los Ladrones Sueltos | ↑ | 6 |
| 4 | **SELVA**<br>La Portuaria | ↑ | 7 |
| 5 | **VICIO**<br>Los Ratones Paranóicos | ↑ | - |
| 6 | **EL OSO**<br>Fito Páez | ↑ | - |
| 7 | **LA RUEDA MAGICA**<br>Fito Páez | ↑ | - |
| 8 | **SALUD, DINERO Y AMOR**<br>Los Rodríguez | ↓ | 5 |
| 9 | **TAREA FINA**<br>Redonditos de Ricota | ↑ | - |
| 10 | **SUSANITA**<br>Redonditos de Ricota | ↓ | 9 |

## MUSICA INTERNACIONAL

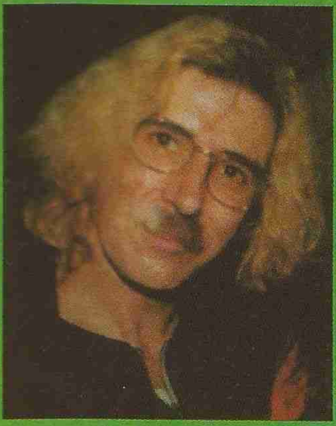
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **THE SIGN**<br>Ace of Base | = | 1 |
| 2 | **HAPPY NATION**<br>Ace of Base | ↑ | - |
| 3 | **DON'T TURN AROUND**<br>Ace of Base | ↓ | 2 |
| 4 | **BLANCO O NEGRO**<br>Jackson | ↑ | - |
| 5 | **JAM**<br>Jackson | ↑ | - |
| 6 | **ANGEL**<br>Aerosmith | ↑ | 10 |
| 7 | **SHE'S SO COLD**<br>Rolling Stones | ↑ | - |
| 8 | **TODO LO QUE ELLA QUIERE**<br>Ace of Base | ↑ | - |
| 9 | **CRAZY**<br>Aerosmith | ↑ | - |
| 10 | **DESESPERADA**<br>Marta Sanchez | ↑ | - |

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlo. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

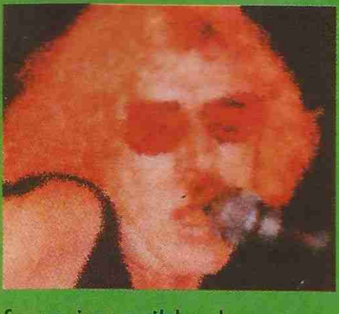
# UN PROCER LLAMADO CHARLY

Charly García es un tipo único e irrepetible. Como todos, pero más. Si vemos



como actúa, si le ponemos atención a lo que dice, puede dejarnos con la cabeza dada vuelta. Pero cuando escuchamos su obra, sabemos una cosa: Charly García es un artista.

A los periodistas les gusta preguntar y a Charly le gusta responder cualquier cosa. Debe divertirse bastante inventando al instante respuestas delirantes... o no tanto. Porque, al mismo tiempo que dice una



frase imposible de entender, dice otras que son bien claritas y realistas. Así es Charly, un prócer, un tipo loco al que le sale la creación por los poros.

## EL MOMENTO DE LA CREACION

Hacía cuatro años que Charly no presentaba un disco solista de estudio. Pero hace apenas un mes, su nueva creación salió a la calle.

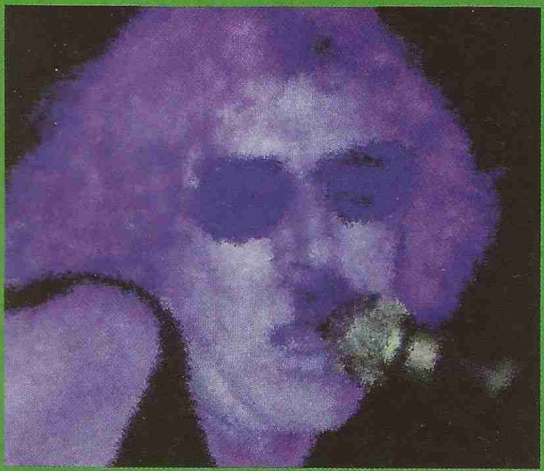
Una especie de ópera no-ópera que el artista resolvió en cinco meses de trabajo. Por supuesto que esto de decir que un trabajo se hace en cinco meses o en cinco minutos, no tiene importancia. Por lo general, un artista vive gestando su obra. ¿Qué quiere decir ésto? Que cuando

sale a la luz algo que creas, detrás existe, tal vez, un largo tiempo de elaboración. Pueden ser años, varios años.

Vos mandás, por ejemplo, un dibujo a TOP KIDS. Lo hiciste en un ratito. Pero antes, desde que aprendiste a agarrar el lápiz y hacer rayitas y borrones, te fuiste preparando para hacer este dibujo. Y en los dibujos que hagas más tarde, también estará la experiencia de ese dibujito que nos mandaste. ¿Es muy complicado?

## LA HIJA DE LA LAGRIMA

Como ocurre con todo lo que hace Charly, mucha gente, antes de escuchar la ópera, ya opinó a favor y en contra, de puro gusto. Claro que cuando se



puso a la venta "La Hija de la Lágrima", como se llama este trabajo, los seguidores de Charly corrieron a las casas de discos y compraron todo. Dicen que se vende a razón de diez mil copias diarias. Cosa que a Charly le importa hasta por ahí nomás.

## OPERA NO-OPERA

La creación de Charly tiene su argumento y sus personajes: La Hija de la Lágrima, que es miembro de una organización intraterrena. La Lágrima, que es una especie de gordadiosa. La Comunidad, que venimos a ser nosotros. El tipo de quien se enamora la muchacha y El mundo de los niños, integrado por chicos un poco pesados.

Sobre esta ópera Charly dijo, como para que nos quedemos tranquilos: "Jamás dije que se tratara de una ópera y, por otra parte, odio las óperas". Por lo tanto, tomemos la obra como es, una creación de Charly García. Y eso es suficiente.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

# LA COLUMNA DE AKI

# Accesorios de hoy: JOYSTICKS

**Hola!** Hoy les voy a mostrar el accesorio más común que hay: el joystick.
Como saben, todas las consolas vienen con joysticks pero generalmente son muy simples y sin ninguna función extra. Es por esto que muchas compañías crean nuvos y mejores joysticks con más y más funciones. A continuación les voy a mostrar algunos de ellos.

## PARA SUPER NINTENDO

### SN-Progampad:

Este joystick posee varias cosas que lo hacen único. podés programar tomas y golpes especiales, así en la forma es muy similar al del joystick normal que viene con el Super NES, con lo que es muy cómodo y además no hace falta acostumbrarse a él.

### Capcom 6-button Pad:

Este es un joystick muy pequeño diseñado especialmente para usar con el Super Street Fighter 2. Tiene una especie de "manubrio" para poder agarrarlo mejor y permitir usar todos los dedos de la mano derecha pra apretar los botones (están colocados en la misma posición que los botones del arcade).

### Super Advantage:

Este es uno de los primeros joysticks lanzados para Super Nintendo y uno de los mejores. Tiene automático ajustable para los seis botones y el Start, lo que lo hace tener cámara lenta. El diseño es idéntico a los arcades y es muy bueno para juegos de lucha.

## PARA MEGA

### SG-ProPad 6:

Este es un joystick de seis botones para el Mega. Tiene automático en todos los botones y una función llamada "Synchro Fire", que permite programar una serie de movimietnos en dos botones que se hallan localizados en la parte superior.

### Capcom 6-button Pad:

Este joystick es idéntico al el del Super Nintendo. Está diseñado especialmente para usar con el Super Street Fighter 2 y conservar las mismas características.

# RIDGE RACER ARCADE

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

NOVEDADES

## El mejor juego de carreras del universo

Cuando lo ves por primera vez, tus ojos no pueden creerlo. Después lo comparás con el mejor juego de carreras que jamás hayas visto en Arcade y te das cuenta de que hay una diferencia equivalente a la distancia que hay entre la Tierra y Júpiter. Finalmente te decidís y vas a jugarlo (aunque valga el doble que los demás videojuegos).

Esto es lo que les pasa a muchos cuando ven por primera vez este increíble juego de carreras. La principal razón es la calidad de sus gráficos, que son prácticamente reales.

Las carreras se realizan en varios lugares como: las calles de una ciudad y sus alrededores, con vistas hacia las montañas y el océano. Los escenarios y los coches son muy reales. El control también es muy real, con giros muy cerrados en las curvas que dejan a tu coche fuera de control.

La vista es desde dentro del coche, permitiendo ver todos los detalles muy claramente. Hay indicadores sobre el tiempo, la posición, la velocidad y un mapa de la pista.

Hay tres pistas distintas. La primera es para los que recién empiezan. Hay que dar sólo dos vueltas y tu coche corre a 160 kilómetros por hora. La segunda pista ya es más difícil. El coche va a 200 kilómetros por hora y hay curvas más cerradas. Tenés que dar tres vueltas, con lo que la carrera dura más. La tercer pistas es sólo para expertos. El coche va a 220 Km/h y es extremadamente difícil.

### El Veredicto

Este juego es apasionante, increíble, impresionante, único, espectacular y el mejor. Como verás, nos sobran los adjetivos. Sus gráficos son lo mejor que hay, casi casi parece que estuvieran manejando un auto real. La calidad es tan buena, que compararlo con los gráficos de otros juegos e carreras como Virtua Racing y Rad Mobile es directamente imposible.

El game es excelente en todos los aspectos, inclusive en el control, que es fácil de aprender pero difícil de dominarlo. Va a ser el mejor juego de carreras por un largo tiempo.

E. P.

100% GRÁFICOS SONIDO · 95% JUGABILIDAD · 82% DIFICULTAD · 95% DIVERSION DESAFIO

98% TOTAL

Este juego nos da una idea de la calidad que tendrán los games del Ultra 64, la consola que va a lanzar Nintendo dentro de unos meses.

### El próximo game de Sega

Ridge Racer (por Namco)

Daytona USA (por Sega

Ridge Racer es tan bueno que Sega está tratando de crear un game de careras muy similar para poder competir contra el y no quedarse atrás.

# 10 Años en 10 líneas

Top Kids

1 En Kansas, Estados Unidos, presentan, el 15 de octubre de 1990, el fósil del pájaro más antiguo, que se tiene conocimiento.

2 El 13 de abril de 1986, por primera vez, un Papa (Juan Pablo II) entra a una sinagoga.

3 La Organización Mundial de la Salud advierte sobre el SIDA. Esto ocurre el 15 de mayo de 1985.

4 El 25 de marzo de 1993, los serbios de Bosnia rechazan el plan de paz de las Naciones Unidas, que había sido aceptado previamente por los líderes musulmanes y bosnios.

5 Un trágico accidente en la investigación espacial conmueve al mundo. El 28 de enero de 1986, estalla el Challenger, muriendo sus tripulantes.

6 El 9 de julio de 1989, los tenistas alemanes Stefi Graf y Boris Becker ganan sus respectivas finales de tenis en Wimbledon.

7 El 20 de abril de 1993, muere el actor cómico mexicano Mario Moreno, más conocido por su nombre artístico de Cantinflas.

8 Juegos Olímpicos de Los Angeles, Estados Unidos. Se inauguran el 12 de agosto de 1984.

9 El 15 de junio de 1990, utilizan bacterias devoradoras de petróleo en el mar, para atenuar el daño provocado por un buque petrolero.

10 El 30 de marzo de 1982, un avión se parte en dos al aterrizar en el aeropuerto de Granada. Afortunadamente, no hay víctimas.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

REW PAUSE STOP

# Tu computadora para ver las estrellas

La computadora sirve cada vez más para cada vez más cosas. Y ese ordenador tan criticado –porque lo utilizás para jugar– será mejor visto por los grandulones de casa que no entienden ni lo entienden. Fijate que, de un momento a otro, cualquiera podrá llamar por teléfono desde su computadora casera al observatorio Mt. Wilson de Los Angeles para dirigir ese telescopio hacia las galaxias, cometas o planetas que quiera ver. Y ese mundo aparecerá en tu pantalla si es que contás con el programa adecuado y un modem para obtener imágenes de alta calidad. No es poca cosa. Lástima que el precio de la llamada internacional cueste tanto y utilizar el sistema salga algo menos de 200 dólares la hora.

El director del observatorio confía en que el proyecto aumente el interés de los estudiantes por la ciencia. Las escuelas en EE.UU. podrán acceder a esta novedad de manera gratuita y ya se han hecho interesantes experiencias en ese país, Japón y el Reino Unido. Lo único que falta ahora, es que tengan un poco de consideración con los que estamos tan lejos.

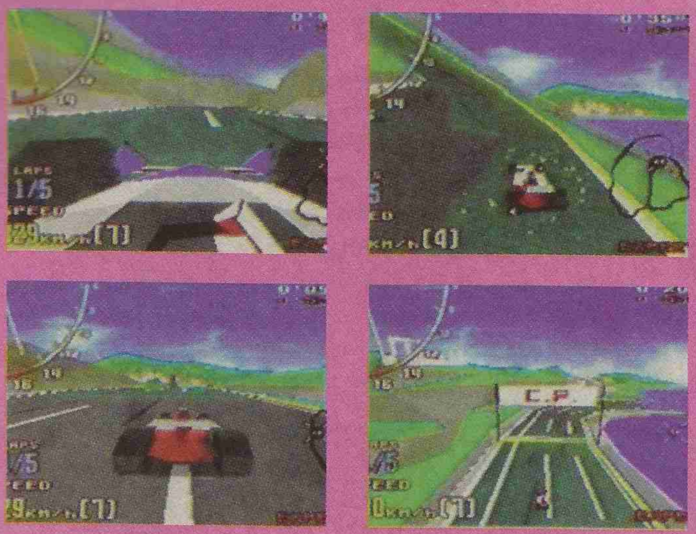
**O.S.**

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

# VIRTUA RACING

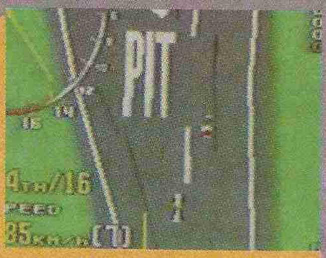
## El mejor juego de carreras de SEGA

Virtua Racing es una excelente conversión de los arcades. Para los que no lo conozcan, hace un par de años este game revolucionó el campo de games de carreras con sus gráficos poligonales. Ahora llega para el Mega con casi todos los detalles que lo hicieron un éxito.



Estas son las cuatro vistas que tiene el game.

Este game se puede jugar con el Joystick de Sega de 6 botones.




Cuando te terminás una carrera dentro de los primeros tres puestos podés ver un replay de tu carrera.

Este game retuvo casi todas las cosas que hicieron al arcade un éxito, pero lamentablemente hubo otras que se perdieron.

### Lo que se perdió:

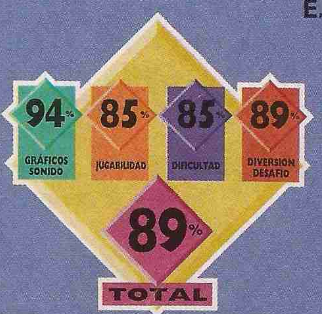
- **Control:** Ahora se dobla aprentando izquierda o derecha. No hay puntos intermedios.
- **Gráficos:** Los gráficos han sido simplificados (hay muchos menos árboles, el coche está formado por menos polígonos, el game es un poco más lento, etc.)
- **Sonido:** El game tiene sonido bueno, con voces digitalizadsa y varias músicas. Lamentablemente, no alcanza a la calidad del V.R. de arcade.
- **Diversión:** No es lo mismo jugar a este game con pedales, volante, cambios, sonido estéreo y sentado a 40 centímetros de un monitor de 29 pulgadas que jugar con el televisor de tu casa y un joystick.



### El Veredicto

Este game es una conversión bastante buena, a pesar de haber perdido definición en los gráficos y control debido a que no se puede jguar con un volante como el de los arcades (ni siquiera tiene botones como el R y L del SNES para girar a distintas velocidades). El líneas generales es bastante parecido al arcade que le dio origen, con sus tres pistas, cuatro vistas distintas y todo lo demás. Además este game trae varias cosas más como jugar de a dos y un truco para poder jugar las pistas en sentido contrario (fijate en nuestra sección TOP TRICKS).
La velocidad del game es bastante alta, casi tanto como la del arcade, gracias a un chip al estilo Super FX (el usado en los games Star Fox y Fx Trax) que le da más poder y velocidad.

E. P.



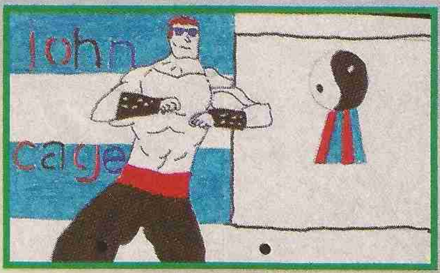
# Galería de Arte Pop

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

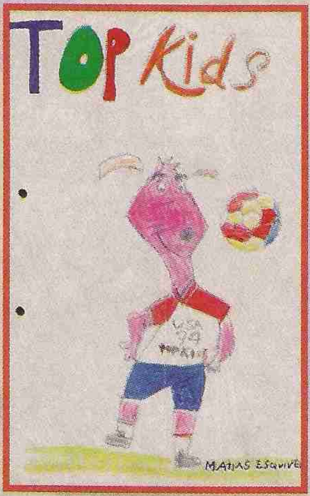


**L**os dibujos que llegan son muchos y el espacio que le dedicábamos era muy chico. Desde hoy, una página completa para los lectores que aman darle a los lápices de colores, la tinta y otras formas de expresión pictórica. ¡A no calcar!
Con ustedes... **los artistas.**

**Juan Nicolás Verón**
San Martín - Bs. As.




**Nicolás Tinelli**
Boulogne - Bs. As.




**Matías J. Esquivel**
Beccar - Bs. As.

**Damián Bamaggini**
V. Ballester - Bs. As.

**Alejandro Dichiera**
Wilde

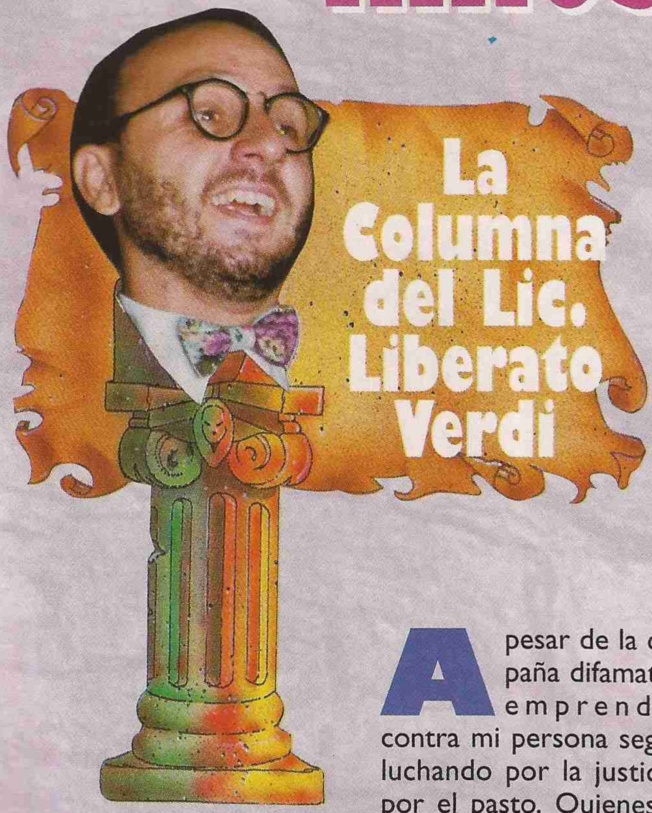
**Ingrid Bork**
Río Gallegos- Sta. Cruz

**Diego Menghini**
Bernal

**Adrián H. Bazani**
José Marmol

# ¡Soy el ídolo de los niños!

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB




A pesar de la campaña difamatoria emprendida contra mi persona seguiré luchando por la justicia y por el pasto. Quienes resolvieron la tonta Grilla Top que apareció en el último número, habrán leído la frase escondida. Decía "Liberato es un pavo". Una vez más, la ofensa, el insulto anónimo. ¿Por qué no dan la cara esos graciosos de la redacción de TOP KIDS?

¿Saben por qué me atacan de esa manera artera? Muy sencillo. Porque se han dado cuenta de que soy el ídolo indiscutible de los niños y jóvenes argentinos y de países limítrofes. Están ahogados por la envidia de saber que me he transformado en un super héroe. Ya han aparecido cientos de clubes de admiradores de mi persona a lo largo y a lo ancho del país. Sé que también han aparecido miles de clubes de enemigos, pero estos clubes están siendo pagados por el oro del "dire" de esta revista. Teme que, en cualquier momento, deje esta columna y saque la revista "Liberato Top" y ¡lo haga bolsa!

Pero dejemos de lado a los mediocres y vayamos al correo de lectores de esta columna. Juan Ignacio de Mar del Plata me pregunta si pasar por debajo de una escalera trae mala suerte. Respuesta: trae mala suerte si es una escalera mecánica. Uno queda rayado como un ñoqui.

Lucas de Avellaneda me consulta: Su mamá tiene mucha papada y quiere disimularla. ¿Hay algún remedio? Respuesta: Lo mejor en estos casos, Lucas, es que tu mamá se la pase mirando para arriba y diciendo, por ejemplo: "Fíjese usted dónde viene a quedar el cielo".

Uno más y no insistimos más. Pregunta Federico de Almagro si es fácil aprender a tocar la batería de oído. Respuesta: Sí, es fácil. Pero hay que tener cuidado de no agarrarse una oreja con los platillos. ¡Aprendan, graciosos de Top Kids! ¡Esto sí que es un aporte al conocimiento general!



## SABÍAS QUE...

- En 1885 el científico francés Louis Pasteur obtiene los primeros éxitos en vacunaciones contra la rabia. El sistema de esterilizar líquidos (como la leche, cerveza, vinagre, sidra, etc.) se llama pasteurizar en homenaje a Pasteur, que fue quien lo descubrió.
- El planeta Plutón es el más pequeño y más alejado de los planetas del sistema solar. Por su tamaño (es bastante más chico que la Luna) y por estar lejos, es, lógicamente, muy difícil de observar. Fue descubierto no hace mucho: en 1930.
- Si tenés que hacer un paquete y querés atarlo fuertemente, primero mojá el hilo en agua caliente. Luego atalo y anudalo como siempre. Cuando se seque, encogerá y el paquete quedará bien atado.
- "Recepcionar" es un verbo que utilizan, especialmente, algunos relatores de fútbol, pero que no existe. Lo correcto es decir "recibir". El jugador no recepciona el pase de su compañero, lo recibe. ¿Recepcionaste bien?
- El Aconcagua, que está en Mendoza, con 6.956 metros, es el monte más alto de toda América. Sin embargo, hay casi setenta montañas más altas todavía. Están todas en Asia, especialmente en la cordillera del Himalaya.
- La fortuna más grande que se conoce en el mundo es la de la familia Walton, de los Estados Unidos. Los Walton tienen 25.300 millones de dólares. Cantidad tan, pero tan grande, que uno no sabe cuántos video games se podría comprar con esa plata.

# Humor Top

• Respuestas locas para observaciones serias. El agente de policía detiene el coche que venía de contramano y le dice al conductor:
–Señor: está manejando su auto en sentido contrario. ¿Acaso no vio la flecha?
–Sí, la ví. Creí que indicaba de qué lado venían los indios.

• Dos presidentes se encuentran y conversan sobre las economías de sus países:
–Así es, señor presidente. En nuestro país, la situación económica no es buena. El pueblo exige mejoras. Y ¿cómo andan las cosas por su nación?
–Bueno... La gente de mi patria no se puede quejar. Al que se queja lo metemos preso.

• El periodista le pregunta al detenido:
–Es inexplicable su comportamiento. Primero asalta el banco... y después se entrega a la policía. ¿Por qué lo hizo?
–Le diré la verdad: cuando iba a salir del banco, me dio un miedo tremendo andar solo por la calle, con tanta plata encima.

• La mujer le pregunta al adivino:
–Hermano, ¿qué futuro me espera? ¿Qué ve en la bola de cristal?
–Veamos... ¡Caramba! Veo un hombre muy buen mozo, de ojos penetrantes, cabello renegrido y boca sensual, nariz aguileña y mentón recio. ¡Ay, qué tontuelo que soy! Estaba mirando mi reflejo.

• El delirante llega a la parada del colectivo y pregunta en voz alta:
–¿Esta es la parada del colectivo 130?
Varias personas le dicen que sí, que es la cola del 130. Entonces, el tipo dice eufórico:
–Bueno, tengo que felicitarlos a todos. Les está saliendo preciosa.

• El fantasma espantoso se le aparece al visitante del castillo y le dice con voz tenebrosa:
— Hace cuatrocientos años que recorro este lugar...
— Bárbaro... Entonces podrá indicarme dónde queda el baño.

# LO MAS DE LO MAS

## ¡Este sí que es un teléfono portátil!

Hace unos dos años, en Pleszew, Polonia, un técnico construyó el teléfono más chico que se conoce. Mide algo más de 6 centímetros y medio, por casi 2, por casi 3. Hasta lo podrías ocultar en tu puño. Se supone que este teléfono es ideal para gente de orejas chiquitas.

## ¡A toda orquesta!

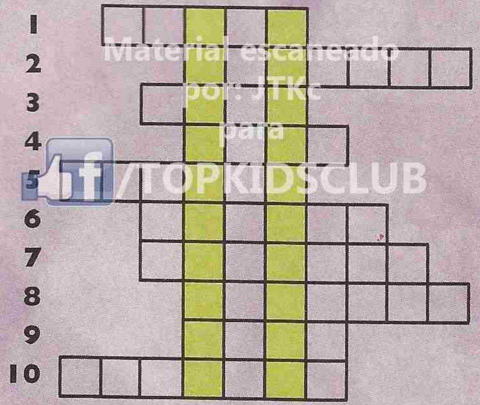
Johann Strauss, en junio de 1872, dirigió una orquesta que, según los que se pusieron a contar, tenía 987 instrumentos. En la oportunidad, intervino un coro de 20.000 personas. Esto ocurrió en Boston, la ciudad donde jugó nuestro seleccionado. Con tantos músicos y cantantes, si alguno desafinaba, nadie se daba cuenta.

## Alto, lo que se dice alto...

El edificio más alto del mundo es la torre Sears, en Chicago, Estados Unidos. Con sus dos antenas de televisión, mide nada menos que 529 metros. Tiene 110 pisos. Si uno tiene que ir al último piso y el ascensor para en todos, lo mejor es llevarse algún sanguchito de milanesa para el camino.

# GRILLA TOP

Una vez que termines la Grillatop, descubrirás, en las columnas verticales, una frase que repite una y otra vez el sabio loco por los pasillos de la redacción.




Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

1) Estado en que quedan tus zapatos después de jugar veinte partidos de fútbol.
2) Estado en que queda tu mamá cuando ve los zapatos.
3) Lo que le sucede a la mayoría de las cosas que tirás para arriba.
4) Cuarto mes del año si empezás a contar desde febrero, inclusive.
5) Extraño objeto revestido de cuero y que anda a los saltos.
6) ¿Cómo debés ser con la gente mayor y, en fin, también con las niñas?
7) Grito de lobos y perros y de cualquier humano al que le pisan el dedo chico del pie.
8) Animal con cabeza, patas y cola de chancho, que no es un chancho.
9) Personaje de los cuentos que a las niñas les gusta mucho y que a vos bastante poco.
10) Roedores que están paranoicos.

## SOLUCIÓN

1 ROTOS
2 ENOJADA
3 CAEN
4 MAYO
5 PELOTA
6 AMABLE
7 AULLIDO
8 CHANCHA
9 HADA
10 RATONES

# DEPORTES EXTRAÑOS

## PARA NAVEGAR EN AGUA... DURA.
### Carreras de yates sobre hielo

Esta especialidad ya era conocida en el siglo XVII. En Suecia y en Holanda se transportaban, por este medio, personas y mercaderías. Como deporte, y gracias a la actividad de inmigrantes holandeses, se desarrolló en Estados Unidos en las clases acomodadas (o sea, las que están cómodas). Hoy es un deporte que, para practicarlo, necesitás una especie de trineo de 3,60m de longitud, unas velas de casi seis metros cuadrados y, por sobre todas las cosas, un lago helado. Si no está helado, seguro que te hundís. El viento sopla, la vela se hincha y el trineo puede alcanzar velocidades de hasta 100 kilómetros por hora.



## VUELTAS Y VUELTAS
### Gimnasia en Ruedas Giratorias:

Esta es una disciplina gimnástica muy interesante, pero poco difundida. El inventor de esta rueda, el alemán Otto Freick, fue el primero en practicar este deporte, en 1925. Desde entonces, los deportistas se fueron perfeccionando. Es una especialidad que los gimnastas practican dentro de la rueda o montados en ella. A simple vista, uno supone que los que practican este deporte quedan mareados de dar vueltas en espiral, dar saltos, o realizar gimnasia directa mientras la rueda gira. Y nadie nos convence de lo contrario.

## A FLECHAZO LIMPIO
### Campeonatos de Ballesta:

El héroe popular suizo Guillermo Tell se hizo famoso por pegarle un flechazo a una manzana que tenía su hijo sobre la cabeza. Dicen que el pibe pensó: "suerte que la prueba no era con una frutilla". Pero vayamos al deporte. La ballesta, te contamos por si no lo sabés, es un arma portátil para disparar flechas. En los campeonatos no hay que pegarle a una manzana, sino a blancos que están a 10 y 30 metros de distancia. Las chicas chinas son muy diestras en este deporte. Aun las chicas zurdas (éste ha sido un chiste espantoso). Los franceses y suizos suelen ser campeones de esta especialidad.

# NOTICIAS TOP SECRET

**Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores top secret, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas novedades, secretos e informaciones de los videojuegos están en esta sección.**

El proyecto secreto de Nintendo, el ULTRA 64, está prácticamente terminado. Todavía no sabemos las características que tendrá (velocidad, gráficos, etc.), pero se afirma que será muy superior a todo lo conocido y por conocer. En noviembre de este año, va a salir para los Arcades y lo podrás ver y jugar aquí, en la Argentina. Más información en el próximo número.

**TOP SECRET:** Lamentamos informarles que el Saturn (la nueva consola de Sega) ya no es la última palabra en tecnología. Esta consola, que va a salir a mediados del año próximo, utiliza dos chips SH2 de Hitachi. Hitachi acaba de anunciar que ha creado el chip SH3, que es varias veces superior (el SH3 puede procesar 100 millones de instrucciones por segundo, mientras que el SH2, sólo 40 millones). A diferencia del Saturn, las demás consolas del futuro (Ultra 674, PS-X, etc.) usarán la última tecnología y serán inclusive mejor que los arcades.

Hemos conseguido imágenes exclusivas e inéditas del game Donkey Kong Country para Super Nintendo. Este game fue programado por Nintendo, Silicon Graphics (creadora de los efectos especiales de Jurassic Park) y Alias Research Corp. (creadora del programa que hizo los efectos especiales de Terminator 2). Como podés ver, los gráficos son únicos. El mes que viene, te traeremos un informe especial sobre este fabuloso game.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

**TOP SECRET:** Se comenzó a trabajar en el game Virtua Fighter 2 para arcade. Tendrá cuatro nuevos personajes, más polígonos, y usará una técnica llamada "texture mapping" (el game Ridge Racer también usa esta técnica, dale un vistazo en la pág. 19).

**TOP SECRET:** A mediados de 1995, se lanzará en los arcades el game Mortal Kombat 3. Es muy posible que este game se realice sobre el equipo ULTRA 64 de Nintendo.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

**TOP SECRET:** Se está haciendo una película de Street Fighter 2, de dibujos animados. Aquí les traemos imágenes exclusivas.

Ya se comenzó a filmar la película de Street Fighter 2. En esta, aparece un personaje llamado Kenya Sawada (trabaja en el ejército con Guille). Es muy probable que se incluya en el próximo game de esta serie.

Como te adelantamos el mes pasado, el game Sonic 4 tendrá un truco increíble. Aparentemente, tendrá una entrada para enchufar los games de Sonic anteriores para poder modificarlos y hacer cosas increíbles como en los trucos "Debug" de estos games. Se podrá jugar con un nuevo personaje (la novia de Sonic) y tendrá 24 megas.

Vos vas a poder jugar con la chica de Sonic.

Así será el 32X de Sega. El 32X es una versión simplificada del Saturn y se enchufa al Mega y permite jugar games en cartucho o CD (si se tiene el SEGA CD). Saldrá en noviembre o diciembre y tendrá 32,768 colores, sonido Q y 23 Mhz de velocidad.
Algunos games que saldrán al mismo tiempo que la consola son Star Wars Arcade, Doom, Virtua Racing Deluxe y Super Afterburner.

## CORTITAS:

- Hemos oído algunos rumores que indican que Nintendo está programando el game Star Fx 2, pero no estamos del todo seguros si es verdad. También hemos oído que se planea lanzar el game Jurassic Park 2 para Super Nintendo aunque no se haga otra película.
- American laser game (la compañía que hizo el game Mad Dog McCree) convertirá sus mejores títulos a games del ULTRA 64.
- El 3DO se lanza en Europa recién este mes (a más de seis meses de su lanzamiento en USA). TOP SECRET: A pesar de su alto precio, en Japón esta consola es furor.
- Sega lanzará en EE.UU. un cartucho con batería para poder grabar más jugadas de más juegos de SEGA CD. Un elemento muy útil para los que tienen muchos juegos de esta consola.

Emiliano Polijronopulos

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

# FIGURITA DIFICIL

**(leelo solamente si tenés muchas ganas)**

## PASÓ EL DIA DEL NIÑO

Es un día que vos esperás, igual que las Fiestas de fin de año o el día de Reyes. Es la oportunidad para que los más grandes piensen en los más chicos. Y aunque tengas más de 13 años y entrés en la adolescencia... un regalito no le viene mal a nadie. Pero no te preocupes, eso te pasa a cualquier edad. Y aunque seas un grandulón con barba y bigote, siempre, los 6 de enero por la mañana, mirarás de reojo a tus zapatos para ver si "alguien" se acordó.

Pero, decime, ¿cómo fue tu "Día del Niño"? ¿Llegó ese super regalazo que esperabas? Las respuestas me las puedo imaginar: Podés decir "sí", "más o menos", "no". Y, aunque a veces te parezca injusto, así es la cosa. No siempre, en esos días especiales, recibimos lo que esperamos. Pensá en tus viejos, sin duda, tampoco pudieron darte lo que querés (y que, en el fondo, ellos también querían regalarte). ¿Qué hay que hacer en estos casos? Vos podés tener tu respuesta. ¿Te cuento la mía? A mí se me ocurre que, primero, hay que agradecer con todo el corazón aquello que pudieron regalarnos y, segundo, seguir esperando lo que soñamos, sin volvernos locos. A tu edad no está mal querer lo imposible; pero es bueno, al mismo tiempo, disfrutar lo que tenés.

Si tu opinión es distinta o compartís lo que digo, me gustaría saberlo. Mis iniciales son W.B. y esta sección se llama "Figurita Difícil".

¡No insistan! Dar el nombre del "horrorosco-pero" es imposible. Pero no se preocupen. Si sigue haciéndose el fanfa rrón, un d de estos va salir en la noticias d policía de lo diarios. ¿Po qué? ¡Por me terse en lo que no sabe!

**ARIES:**
(21 de marzo al 20 de abril)
Dicen los astros que sos un pibe laborioso y luchador. Ya te veo dando piñas en Street Fighter. Por esas cosas del zodíaco, vas a tener que estar muy despierto en todo. En el cole y en el arcade.

**TAURO:**
(21 de abril al 20 de mayo)
¿Es cierto que te gusta jugar mucho en tu casa? Por ahí sentís que tus viejos no te comprenden. Hacé el esfuerzo y tratá vos de comprenderlos a ellos. Vos estás seguro de cuánto te quieren.

**GEMINIS:**
(21 de mayo al 21 de junio)
Siento curiosidad: ¿cómo te fue con la rubita que estaba loca por vos? Ah, ¿no es rubia? Y... uno no puede acertar también el color de pelo. Ojo en el cole. No hay que hablar tanto en clase.

**CANCER:**
(22 de junio al 22 de julio)
¿Te gusta hacer cursos después del cole? ¿Pintura o algo así? Eso dicen los astros. Fijate, algunas escuelas municipales te pueden ayudar. Júpiter te sigue tratando bien. ¡Aprovechalo!

**LEO:**
(23 de julio al 22 de agosto)
A vos, que siempre fuiste un cohete, te veo un poco caído. ¡Vamos! Si los astros se ponen pesados hay que aplicarles un "Knife Toss" como haría Kano. ¡Después hacé la tuya, sabiendo que sos el mejor!

**VIRGO:**
(23 de agosto al 22 de septiembre)
Todo viene fenómeno, pero no te agrandés. ¿Estás medio chinche con tu hermano o amigo? Hacé las paces. A vos te vienen tan bien las cosas, que vale la pena tomar la iniciativa. Te lo van a agradecer.

**LIBRA:**
(23 de septiembre al 22 de octubre)
Ya sé que sos el lindo de la cuadra, pero ¡ojo! Mirá que si seguís comiendo tanto vas a ser el más lindo y el más gordito. ¡Pará con las milanesas! Dejale alguna al viejo, que también tiene que comer.

**ESCORPIO:**
(23 de octubre al 21 de noviembre)
Sos liero y algo misterioso, pero buen pibe. Eso sí, siempre da la sensación de que escondés algún secreto. Además, o sos frío e indiferente con las chicas, o muy, muy celoso. ¿En qué bando estás?

**SAGITARIO:**
(22 de nov. al 21 de diciembre)
Claro que sos un buen amigo... pero siempre te gusta ser primero en todo. A veces conformate con un honroso segundo puesto. Último momento: esa chica que te gusta, gusta de vos. ¡Qué tal!.

**CAPRICORNIO:**
(22 de diciembre al 20 de enero)
¿Qué hiciste de bueno para que te feliciten tanto? ¡Ya sé! Hiciste lo que debías hacer. Tenés gran sentido del deber. A propósito: tenés el deber de invitar al cine a la flaquita que tanto te gusta.

**ACUARIO:**
(21 de diciembre al 20 de enero)
Según los astros, te gusta proteger a los demás. Incluso al insoportable de tu hermanito. Sos un pibe con chispa al que le gusta "inventar" cosas. ¿Seguís pensando en la misma chica del mes pasado?

**PISCIS:**
(20 de febrero al 20 de marzo)
Cuidado con andar desabrigado. No te agarrés un resfrío justo cuando comienza septiembre. Sos un soñador y eso no es malo. Lo terrible es cuando no dejás de soñar con esa que vos sabés.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

# Concursos

## Hacete socio del club Top Kids

Nombre: ........................ Nº: ........................
Calle: ........................ (Cód. Postal): ........................
Ciudad: ........................ Tel.: ........................
Provincia: ........................ Documento: ........................
Fecha de Nac.: ........................



## Ganate un Arcade Super Nintendo

Nombre: ........................ Nº ........................
Calle: ........................ (Cod. Postal) ........................
Ciudad: ........................ Tel.: ........................
Provincia: ........................ Documento: ........................
Fecha de Nac.: ........................

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- ☐ SNES
- ☐ MEGA
- ☐ FAMILY
- ☐ NES
- ☐ GAME BOY
- ☐ GAME GEAR
- ☐ PC
- ☐ Otra (¿cuál es?) ........................

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) ........................
2) ........................
3) ........................
4) ........................
5) ........................

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

........................

El sorteo se realizará el último sábado de septiembre en el Programa TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

## Ganate uno de los cinco cartuchos Super Metroid

Nombre: ........................ Nº: ........................
Calle: ........................ (Cód. Postal): ........................
Ciudad: ........................
Provincia: ........................
Documento: ........................ Tel.: ........................

El sorteo se realizará el último sábado de septiembre en el Programa TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

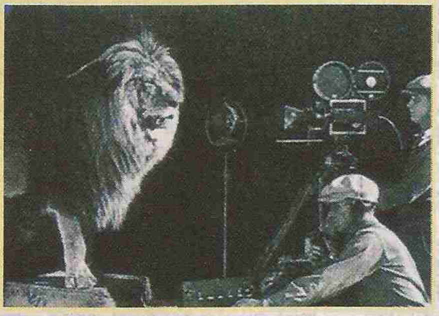
TOP Kids PADRES

# Suplemento para Gente Grande

# EL ASESINO ES EL MUCAMO

Material escaneado por:JTKc para /TOPKIDSCLUB

*Analizar los mensajes de los medios que consumimos puede llegar a ser divertido. Descubriremos lo que ya sabemos y, a veces, queremos olvidar. Los distintos géneros reiteran rasgos comunes que aceptamos y disfrutamos. ¿Repasamos algunos tícs que vemos a diario?*



Con los chicos, en el último número, nos ocupamos de hablar de las películas de vaqueros y algunos de los puntos donde todas ellas coinciden: la acción, como es lógico, transcurre durante la segunda mitad del siglo pasado en el "lejano oeste"; el protagonista es, por lo general, un "desocupado"; solamente tiene su caballo, sus revólveres y la ropa que lleva puesta; siempre derrota a su enemigo de una manera "legal"; siempre hay un duelo final, persecuciones y muchos otros tics, fáciles de reconocer.

Es lógico que los autores, más allá de estas reiteraciones, a pesar de transitar siempre el mismo sendero, busquen en sus guiones diferenciarse, encontrar ese matiz que, sin apartarse del género, los haga "originales".

Olivier Burgelin afirma que, si consideramos un cierto número de novelas de espionaje, por ejemplo, e intentamos examinar cómo están realizadas, no podemos dejar de percibir que, además del tema general (las actividades de los agentes secretos), estas novelas presentan numerosos puntos en común. Estos conciernen a la construcción de la intriga, el decorado en cuyo seno se desarrolla, el carácter de los héroes, su relación con los adversarios e, incluso, a la propia técnica de escritura o de narración. Desde ninguno de estos puntos de vista la novela de espionaje es parecida a la policíaca. Son dos géneros diferentes.

Pero si nos olvidamos un poco de los téoricos, y nosotros mismos nos ponemos a anotar lo que SIEMPRE (o casi siempre) pasa en las películas, series, novelas, vamos a descubrir constantes abrumadoras.

Por supuesto que esas constantes tienen excepciones; de lo contrario, no habría sorpresa y todo

resultaría aburrido. Aquí va una pequeña lista de los muchos "tics" con los que los diversos géneros suelen sofocarnos:

**1)** Cuando el protagonista promete algo, lo cumple.

**2)** Si el malvado es atrapado, fácil o rápidamente, sin duda se va a escapar para que comience la verdadera persecución.

**3)** El detective privado suele tener un familiar o amigo en la policía.

**4)** Cuando uno se mete en un lugar a oscuras, es probable que le peguen en la nuca.

**5)** Toda competencia se resuelve en el último momento: desde una partida de póquer hasta un encuentro de béisbol.

**6)** Algo más sobre el juego: las partidas de ajedrez siempre terminan con "mate", nunca el ajedrecista abandona antes, aunque sea experto.

**7)** Los que juegan a la ruleta siempre juegan "pleno".

**8)** En toda persecución hay un atajo.

**9)** Cuando se sintoniza una radio, al instante, se escucha la noticia esperada.

**10)** Las habitaciones, en las películas de misterio o terror, son amplias y, por lo general, todos duermen solos.

**11)** Cuando en una película del Oeste hay un plano de la rueda de una carreta, esa rueda, luego, se rompe.

**12)** Cuando es necesario huir en auto, éste siempre tarda en arrancar.

13) Si llega a existir una lista de futuras víctimas, la última es el protagonista o su pareja.

**14)** En las comedias, ella y él suelen "odiarse" al principio.

**15)** En las comedias musicales, con frecuencia, los protagonistas idean algún espectáculo para el final, por una buena causa.

16) Si un auto se descompone, siempre hay un lugar tenebroso cerca.

**17)** Los teléfonos son siempre atendidos rápidamente. Si no ocurre eso a las cinco llamadas, es que no hay nadie.

**18)** Difícilmente se coma en cámara.

**19)** Las chicas que cuidan bebés, tarde o temprano se descuidan.

**20)** En los momentos de crisis, los pedantes serán cobardes.

**21)** En los momentos de crisis, los cobardes serán valientes.

**22)** Si el herido de bala tien algún signo de vida, se salva.

**23)** Los heridos que tiene signos de vida y mueren, previamente dirán su "discurso".

**24)** Los telegramas y las cartas siempre traen malas noticias.

**25)** Cuando el jefe de la banda "perdona" a alguien y luego mira a uno de sus secuaces, éste asiente con la cabeza. Y el perdonado es boleta.

**26)** El alcohólico, en el momento crítico, cuando todo depende de él, toma la botella que iba a beber y la vacía en la pileta.

**27)** Siempre se cumplen las promesas hechas a un moribundo.

**28)** Cuando alguien abandona una habitación, deja muchas veces la puerta abierta para que la cámara pueda seguirlo.

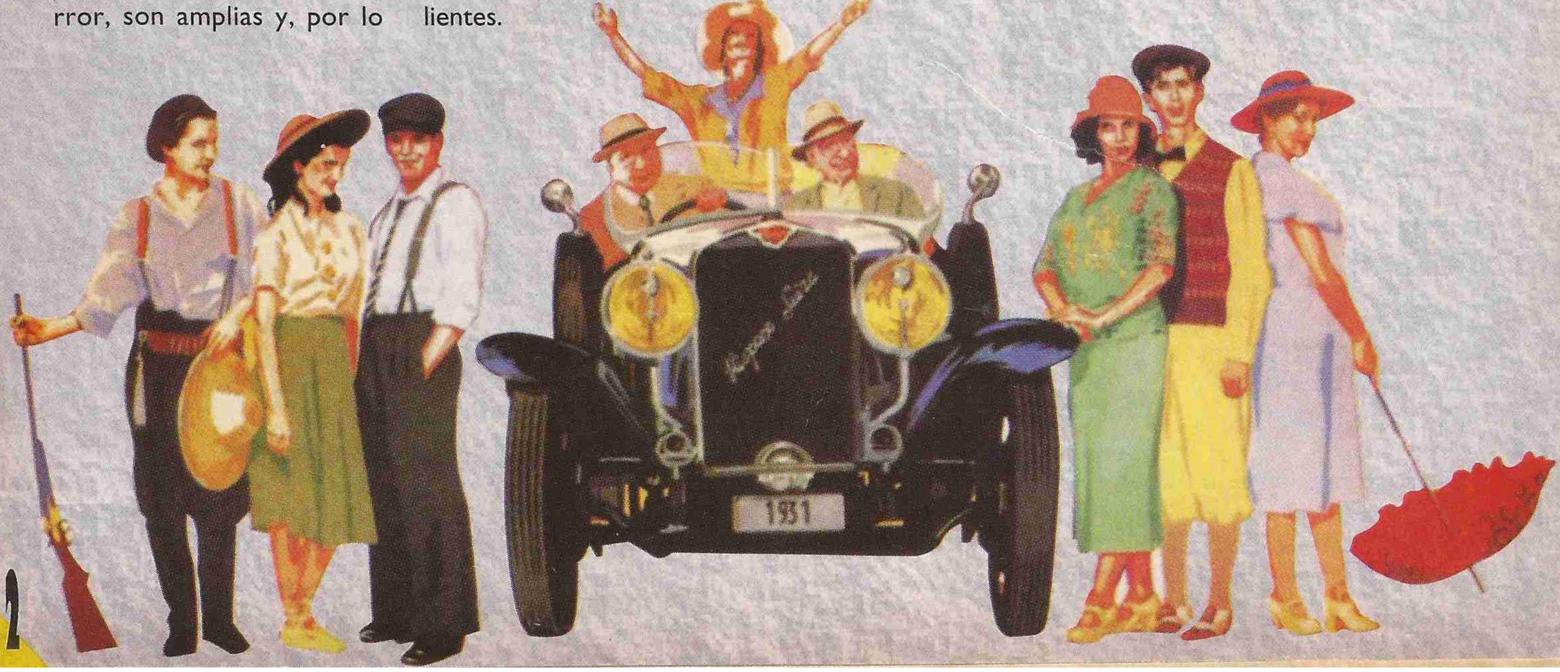
**29)** Los perseguidos buenos (y algunos malos) siempre huyen hacia arriba, donde, por supuesto, la acción alcanzará su climax.

**30)** Cuando una bomba de tiempo está a punto de estallar, es desactivada cuando falta un segundo (dos o tres).

La lista podría seguir hasta la última página del suplemento. Y después, ustedes mismos, de quererlo, agregarían centenares de tics como éstos treinta que terminamos de escribir. Por supuesto, como dijimos, muchos de estos tics son discutibles y no están presentes en todas las películas, series o novelas que consumimos.

Una propuesta que puede servir como entretenimiento: cuando vea una película en televisión, esté solo y el filme no lo atrape, anote todo lo que le parezca "ya visto". Es probable que se sorprenda de la cantidad de rasgos comunes con otras películas que va a tener que anotar.

Cuando estamos frente a una buena película donde los tics no abundan, probablemente se trate de una verdadera "obra de arte".



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

*Y Gutenberg inventó la imprenta, y el mundo dejó de ser lo que era, y si bien la imprenta no "inventa" el libro, le da un impulso a esa industria, cambiando la perspectiva de alfabetización del mundo.*

# El mundo de la imprenta II

## Compulsión a la repetición

Material escaneado por: UTKc para /TOPKIDSCLUB

Decíamos que, cuando a Gutenberg de Maguncia se le ocurrió reunir una variante de la prensa de lagar con los tipos móviles fundidos en metal, la tinta y el papel, terminó conformando un nuevo y sensacional invento: la imprenta. Pero, ya para entonces, la industria del libro era floreciente.

Lo que la imprenta hizo **–y no fue poco, por cierto–** fue posibilitar la repetición de un texto hasta el infinito. La **compulsión a la repetición** que exigían los nuevos tiempos, encontró en la imprenta su instrumento. Y eso cambió el criterio sobre la educación del hombre, abriendo así las puertas para que el Iluminismo teorizara tres siglos después, y para que las grandes revoluciones se produjeran antes de 1800. Gracias a la repetición de un texto, todo hombre racional tenía un libro en su futuro.

Pese a ser creciente la oferta limitada del libro manuscrito antes de la imprenta, nada hacía pensar en una producción enorme. Por lo tanto, para compensar la demanda sin freno que la imprenta prometía con una repetición teóricamente infinita, el mercado se vio condicionado por las exigencias del lector. El sentido de la invasión del nuevo medio parecía darlo el invadido.

Como ocurrió con otros medios posteriores, la llegada de la imprenta fue seguida por una identificación con el medio que venía a reemplazar. La imprenta imitó al manuscrito en todo lo que pudo, hasta que comprendió que podía superar a su antecesor en calidad y que esa calidad traería aparejada claridad. Por supuesto, el medio en retirada creció en prestigio y algunos grandes señores no aceptaban libros impresos en sus bibliotecas particulares y, cuando contaban con algunos eran destinados a los lugares menos privilegiados. Sí; toda nueva técnica parece no contar con la aprobación de la sociedad a la cual ingresa, así esa técnica resulte ser el libro impreso o la televisión. Habrá quien afirme que existían razones estéticas que sumar, y es cierto: los primeros libros impresos no eran de aspecto sobrecogedor, como no fueron hermosas las primeras imágenes televisivas.

Para que la imprenta se instalara en toda Europa, bastó solamente una generación. Por supuesto que Adolfo de Nassau contribuyó impensadamente en su propagación al ocurrírsele invadir Maguncia, prohibiendo la imprenta y persiguiendo a los impresores; de todas maneras, es de suponer que, más allá de sus tantas veces imitada iniciativa, el nuevo medio hubiera recorrido todos los caminos del continente para, igualmente, llegar a los grandes centros poblados de la época. En 1464, la imprenta estuvo en Subiaco, Italia; en 1468 llegó a Barcelona, dos años después entraba en París y, así, hasta invadir desde el Báltico hasta el Mediterráneo en poco tiempo.

McLuhan, superando su habitual manía de elaborar buenas frases más allá de su significado, decía con certeza que **el mensaje era el pedazo de carne que el medio le muestra al perro guardián de la mente.** Y en este caso, lo que dice parece cierto: mientras la Iglesia y el Estado salían al cruce de los contenidos, mientras el Papa y el Rey dictaban bulas y ordenanzas para manipular, censurar o impedir la

circulación de mensajes, el medio disimulaba, diciéndole a los censores que la imprenta era lo de menos, ya que lo que importa es lo que se imprime.

Las ferias de Leipzig, Francfort y Lyon vieron crecer el comercio del libro con este aporte de Gutenberg, perfeccionado hacia la segunda década del siglo XVII por Jensen Blaew, de Amsterdam. Los contenidos se adaptaron, como ocurrió siempre, a los dictámenes rígidos del poder, sabiamente combinados con las exigencias del mercado. Y las exigencias eran similares a las de antes de la aparición de la imprenta: los contenidos religiosos, los libros de enseñanza y alguna que otra obra.

Pero no creamos que aquella particularidad fundamental del medio invasor, esa posibilidad de repetirlo todo hasta los límites del mercado, no rindió otros frutos; en medio siglo, casi todo el conocimiento occidental fue impreso y su multiplicación significó una mejor y más rápida llegada. Por supuesto que **Imitation Chisti,** del místico alemán Thomas Kempis, tenía más aceptación que **De revolutionibus orbis caelestium,** del pelaco Nicolás Copérnico.

Ya por entonces, igual a lo que ocurre hoy en día, las sanciones económicas por los errores de apreciación de la demanda eran fatales para los editores. Si imprimían más de la cuenta podían pasar varios años para que se agotara una edición y, tal vez, el responsable no pudiera recuperarse de esa fatal equivocación. Pero, mientras los editores no podían arriesgarse y mucho menos aventurarse a imprimir la obra nueva de un autor desconocido, los autores corrían el triple riesgo de la censura, el plagio y la piratería, la censura de la Iglesia y del Estado, el plagio de cualquiera que recibiera un ejemplar de su obra en una ciudad más o menos lejana y la piratería de editores menores y mayores, que para nada se preocupaban de los derechos que pudiese tener un autor. Más todavía: el precario monopolio otorgado por privilegio municipal o real, protegía más al editor que al autor, dando razones para poder afirmar que también en este campo, el del reconocimiento económico, se le daba mayor importancia al medio que al mensaje.

Nada nuevo bajo el sol.

**Fernando Salas**

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

# ¡Un juego con palabras que son ... Taboo!

Material escaneado por: JTKo para /TOPKIDSCLUB

***La clave es transmitir una palabra sin nombrarla, ni nombrar, tampoco, otras que el juego prohibe. ¡Y que tu equipo adivine!***

Vamos a ver... La palabra que tenés que transmitir a tu equipo es "Hombre rana". Podés decir lo que quieras para que te entiendan, menos, claro, "hombre rana", sus derivados y otras palabras "Taboo", que en este caso son: agua, mar, tubos, escafandra y buzo. Y nada de hacer señas. Es una pavada, ¿no? No. Es divertido ver como, si nos quitan unas pocas palabras, se nos hace difícil que los demás entiendan.

Lo que hay que hacer es pensar rápido, hablar rápido. Y, a medida que lanzás pistas, tus compañeros de equipo van dando respuestas. Y, como ocurre con todos los juegos y algunos medicamentos, antes que nada, es imprescindible leer las instrucciones.

Este juego de mesa, para cuatro o más jugadores, contiene 500 tarjetas con las palabras a transmitir, un porta tarjetas, reloj de arena para poner límite de tiempo y anotadores para saber cómo va el partido. ¿Te contamos como se juega?

• La persona que da las pistas a su equipo extrae una tarjeta y la coloca sobre el marco. La palabra que está en la parte superior de la tarjeta es la que deben "adivinar" sus compañeros. Las otras cinco que están debajo son las palabras "taboo" que no se pueden decir.

• Tan pronto como se saca la tarjeta, el que da las pistas da vuelta el cronómetro y comienza a orientar a su bando hasta que acierte o se venza el plazo. Estas pistas pueden consistir en oraciones detalladas, frases o indicios de una sola palabra. ¿Cómo decir "manzana" sin decir roja, fruta, comer, sidra o verde? Y... sí, se puede decir: "Guillermo Tell utilizó una para practicar el tiro al blanco". O, ¿cómo decir "borracho" sin decir mamado, ebrio, tomar, vino o alcohólico? Fácil... con decir "El 14".

• El resto de las instrucciones, leerlas en TABOO antes de jugar.

Al final, como siempre, se sabrá cuál de los dos equipos es el ganador. Esto ocurrirá cuando todos los jugadores pasaron su turno como "encargados de dar pistas" (o ambos equipos han tenido el mismo número de turnos como tales) y se totalizan los puntos del tablero. El equipo que más puntos tiene, gana. Lógicamente.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Top Kids PADRES

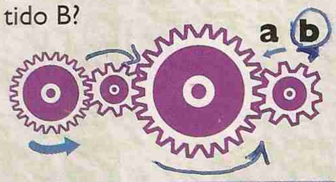
# El exprimebochos

**Si resuelve los diez juegos en diez minutos, díganos por favor, ¿cómo hace?**

## Juego 1

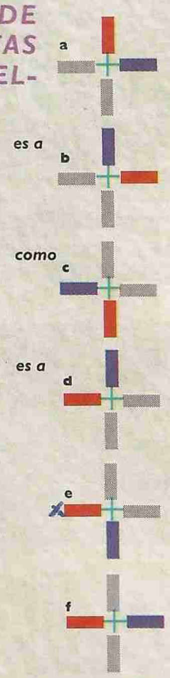
UNA DE ENGRANAJES

Cuando la rueda dentada de la izquierda está girando en la dirección que indica la flecha, ¿en qué sentido girará la rueda dentada de la derecha? ¿En el sentido A o en el sentido B?




## Juego 2

UNA DE VUELTAS Y VUELTAS




## Juego 3

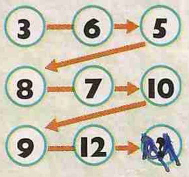
UNA DE ORDEN Y DESORDEN

Hay que ordenar, de acuerdo con un criterio más o menos lógico, las siguientes palabras:

CABLE
ARDER
PLATA
COFRE
RICOS
BUENA
ROGAR

## Juego 4

UNA SERIE FACIL, PARA VARIAR




## Juego 5

UNA DE COMPLETAR ESPACIOS

Ya hicimos varias de este estilo. Hay que completar los espacios y obtener dos palabras con sentido. La solución puede ser más de una.

COM ( ) GA
GRI ( ) RAR
CUR ( ) AR
PLO ( ) TRAR
FLE ( ) DAR

## Juego 6

UNA DE SINONIMOS

Dos de estas palabras tienen significado similar.

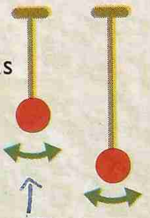
FEROZ - CAUSTICO
MORDAZ - DESIGUAL
CALLADO

## Juego 9

UNA DE PROFUNDO CONOCIMIENTO CIENTIFICO

¿Cuál de los dos péndulos oscila con más rapidez?

A) B) igual




## Juego 7

UNA ADIVINANZA ESPANTOSA

¿Qué es aquello que crudo no hay y cocinado no se come?

## Juego 8

UNA DE LETRAS DESORDENADAS

Cuatro de estas palabras que hay que ordenar, corresponden a nombres de hombres, la quinta es de mujer.

LABGREI
DDALOES
IOBLUAR
LEOMCRA
OCTENIA

## Juego 10

UNA DE EDADES

Le preguntaron al chico Top del barrio: ¿cuántos años tenés?

Y el pibe respondió con una adivinanza:

–Anteayer tenía quince años y el año que viene seré mayor de edad. ¿Cómo se puede explicar esto?

## Soluciones

**1** En el sentido B

**2** La respuesta es "e". Mientras un brazo se desplaza 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj, el otro gira 90 grados en el sentido de las agujas del reloj. Hay otras formas de deducir correctamente el resultado.

**3** Se puede ordenar "alfabéticamente", según las terceras letras de cada palabra:

plAta
caBle
riCos
arDer
buEna
coFre
roGar

**4** En esta serie, alternativamente, se suman tres y se resta uno. 3 + 3 = 6 - 1 = 5 + 3 = 8 - 1 = 7 + 3 = 10 - 1 = 9 + 3 = 12. Y si a 12 le restamos 1, la solución es 11.

**5** Las palabras puede ser éstas:

COM(PRA) GA
GRI (LLO) RAR
CUR (TIR) AR
PLO (MOS) TRAR
FLE (TAR) DAR

**6** Son sinónimos "cáustico" y "mordaz". Así dicen...

**7** Lo que no existe crudo y cocinado no se come es la ceniza. Y bueno, la adivinanza no la inventamos nosotros.

**8** Ordenamos las letras y nos quedan los siguientes nombres: Gabriel, Soledad, Braulio, Carmelo y Aniceto. Si, algunos nombres tenían lo suyo.

**9** ¡Si señor! Oscila más rápido el péndulo "a". (Yo apostaba a que era el "b").

**10** Esa pregunta se la hicieron, digamos, el 1° de enero de 1994. Y el chico había cumplido 16 años el 31 de diciembre. Por lo tanto "anteayer", 30 de diciembre, tenía 15; el 31 de diciembre de este año cumplirá 17 y el año que viene cumplirá los 18.

Material escaneado por: TKc para /TOPKIDSCLUB

# Cupones

## Top Kids Games

**Voto Por:**
1)....................
2)....................
3)....................
4)....................
5)....................
6)....................
7)....................
8)....................
9)....................
10)....................
Consola Preferida ....................

**Consola**
1)....................
2)....................
3)....................
4)....................
5)....................
6)....................
7)....................
8)....................
9)....................
10)....................

## Top Kids Music

**Nacional**
1)....................
2)....................
3)....................
4)....................
5)....................
6)....................
7)....................
8)....................
9)....................
10)....................

**Internacional**
1)....................
2)....................
3)....................
4)....................
5)....................
6)....................
7)....................
8)....................
9)....................
10)....................

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

## Top Kids Toys

**Nenas**
1)....................
2)....................
3)....................
4)....................
5)....................

**Varones**
1)....................
2)....................
3)....................
4)....................
5)....................

**Juegos de Mesa**
1)....................
2)....................
3)....................
4)....................
5)....................

**Las cartas envialas a:**
Felipe Vallese 1558
(1406) o ATC
Figueroa Alcorta 2977 (1425)
Cap. Federal

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

# NABOS Y NABAS

* Juan Pablo Sancato que esta muerto por Susana.
* Ariel Carriego que es un calentón que esta muerto por Viviana y no la quiere dejar nunca mas.
* Sebastian qu se copia siempre y además esta muerto con Milena.
* Elvio Martín que es un nabo insoportable y dormilón.
* Marcelo Rond de 7º que se saque ese colchón de la cabeza y se corte el pelo.
* Natalia Huarteque esta re-enamorada de Emanuel Ortega.
* Todos los chicos de 5º grado que no se animan a hacer nada, menos Verónica que esta re-fuerte.
* Maximiliano Acosta que lo vende la cara de naboooo!

Esteban de Caballito.

* Mariano Castro que no se anima a decirle a Pamela que le gusta.
* Carlos Clavante que no se anima a decirle a Florencia que la quiere.

El Martín Fierro al insoportable a:
Valeria Giraldes que esta tramando algo para B.T pero como tiene el corazón mudo no sabemos que es.

PAZ

MI NOVIA ES UNA PERRA PLUTO

CAMBIO MAESTRA POR VIVORA PAGO DIFERENCIA

SALVEMOS A LOS INUNDADOS

ACUAMAN

EVITE EL SIDA USE GUARDAPOLVOS

# LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

* Los que te piden una hoja prestada y nunca te la devuelven.
* Los acomodados del colegio Parroquial Lujan como Roberto Daniel Carnes.
* La profesora Marta. Patricia.
* Los que se equivocan en las pruebas justo cuando vos te copias de ellos.
* Marcela de 7º del colegio San José de Morón que es una llorona.
* Los chicos que dicen que los protagonistas de Jugate son feos. (celosossss
* Las que se peinan con dos colitas.
* Arielito que es feo y se la cree.
* Angel que además de ser un insoportable es re-pesado.
* Esteban que tiene los cachetes como dos tomates.

ARI x VIVI

* Si querés quemar a tu amigo.
* Mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, bochos, vecinos, etc)
* Confesarle a alguien que te gusta (muuuucho)
* Y además podés votar por los sobrenombres más ridículos y por las palabras que ya pasaron de moda.
* ESCRIBI Y RECORTA lo que quieras decir, que en el próximo número lo lees.
* Si querés decirlo por teléfono, llamá al 567-6626 durante todo el día.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

TOP TRICKS

SUPER ESPECIAL

# Stunt Race FX™

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

***Este mes te traemos algunos trucos y técnicas inéditas que sólo podés encontrar aquí, en tu sección favorita de tu revista favorita. La mayoría de estos truc no te permiten jug y hacer cosas incre bles, pero te permit jugar mejor, y para g nar en este game, ten que ser muy, muy buen***



## Algunos secretos

Este nuevo game de carreras esconde varios secretitos. Algunos, por ejemplo, sirven para jugar mejor. Apretando el botón X, tu auto se eleva y podés pasar a los demás coches sin chocar. En las últimas pantallas, hay muchas lomas seguidas que, si no las pasás correctamente, pueden hacer que tu auto explote o que incluso pierdas la carrera. Lo primero que hay que saber es que cuando estás en el aire, podés controlar la inclinación de tu auto apretando hacia arriba o abajo. Cuando cae, si está paralelo al piso, no se golpeará, pero si está inclinado, sufrirás daños. Con un poco de práctica, es fácil aprender a no golpearse. Otra técnica que sirve en las lomas es el súper salto. Justo cuando tu auto está por saltar, apretá el botón X para que se eleve. Si lo apretaste justo a tiempo, tu auto va a saltar mucho más alto. A más velocidad, más grande el salto. Se pueden pasar hasta tres lomas de un solo salto.

*Apretá el botón X justo antes de saltar, para que tu auto vuele por los aires.*

## Piloto automático

En el modo "Battle Trax" (que sirv para jugar de a dos), hay una form de jugar de a uno contra la compu tadora, o inclusive la computador versus la computadora. Lo que ha que hacer es simple, tan solo no to ques por unos segundos los contro les, cuando empieza la carrera de coche o los coches que querés qu use la computadora.

Si el truco funciona, la computadora controlará el auto durante toda l carrera, y vos sólo vas a poder con trolar el turbo y la bocina (con e botón X).

*Justo cuando está por empezar la co rrera, no toqués el joystick...*

*... ¡para que la computadora control al coche!*

## Circuito secreto

Si te terminás los dos circuitos que hay en el modo "Speed Trax", te aparecerá uno más al apretar hacia arriba en la pantalla en donde seleccionás el circuito en el que querés jugar. Este circuito es muchísimo más difícil que los otros dos.

*Después de terminarte los dos primeros circuitos apretá en esta pantalla para arriba...*

*... ¡para jugar en un tercer circuito!*

# Técnicas Segundo Circuito

El primer circuito es muy fácil, pero los otros dos son muy difíciles. Para pasarte el segundo, tenés que sabés manejar muy bien y no chocar con prácticamente nada para terminarte la carrera con la mayor cantidad de tiempo posible. Este tiempo se te va a agregar a la siguiente carrera. Lo aconsejable es llegar a la última pista ("Night Cruise") con unos 30 ó 40 segundos de tiempo extra, aunque, si jugás bien, es posible llegar con 60 segundos. Para no chocar, es imprescindible conocer la pista casi de memoria y soltar el botón de aceleración para aminorar en las curvas cerradas. Otra cosa que tenés que tener en cuenta es que el camión 4x4 es muy lento y difícil de controlar. Te conviene usar alguno de los otros dos vehículos.

# Uso del turbo

El turbo (boost) es el arma más importante que tenés. Lo importante no es usarla, sino saber cómo usarla. Estas son algunas de las cosas que tenés que tener en cuenta:

– El turbo te sirve para acelerar más rápido, pero no para llegar a una velocidad más rápida de la que tiene tu coche. O sea, que tenés que usarlo cuando necesitás acelerar y no cuando estás yendo rápido.

– Cuando das una curva apretando los botones L o R, tu coche se frena un poco. Si la curva no es muy cerrada, usa el turbo. Si lo es, usalo cuando termine la curva.

– En una subida o cuando pasás por agua, el turbo no aumenta mucho tu velocidad. Te conviene usarlo antes y después de pasar por estos lugares.

– Lógicamente, tenés que tratar de agarrar las pelotas celestes que están en las pistas para recargarte el turbo.

*¡Agarrá las bolsa celestes que hay en la pista para recargarte el turbo!*

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

# Algunas técnicas

## King''s Forest

Usá mucho los botones L y R en las curvas cerradas y si son muy cerradas, también desacelerá.

*Esta pista es la más fácil de las cuatro que hay en este circuito.*

*Entrá al tubo por el medio y seguí por ahí.*

## Sea Breeze

Lo importante acá es no chocar y no caerte al agua. Cuando llegués a las partes de la pista que son como un tubo cortado por la mitad, entrá siempre en el medio y seguí por ahí para no caerte al agua.

## Bonus

Aquí manejás un camión que es muy difícil de controlar. Hay dos caminos, uno es corto y te permite hacer hasta dos vueltas y sacar dos vidas extras. El otro es más largo, pero podés pisar más banderines que te dan más tiempo extra. Si no conocés bien las pistas que vienen más adelante, te conviene tomar el camino corto para sacar más vidas. Así practicás, pero si ya tenés una idea de como son, te conviene tomar el camino largo para sacar mucho tiempo extra.

*Tomá el camino corto si querés terminarte el circuito.*

# Algunas técnicas (continuación)

## White Land

Esta pista está cubierta de nieve muy resbalosa. Es imprescindible no usar los botones L y R para dar trompos. En las curvas, doblá usando solo el Joystick y, si es necesario, desacelerá.

*Ni siquiera pienses en usar los botones L y R en esta pista.*

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

*Agarrá el camino izquierdo para que pase la nave de Starfox y te recargue el turbo*

## Night Cruise

La única forma de pasarte esta pantalla es habiendo ganado mucho tiempo extra en las demás carreras. Aquí, nuevamente tenés que tener mucho cuidado con las curvas, desacelerar y usar al máximo los botones L y R. También, en la primera vuelta, ¡tomá el camino izquierdo cuando la pista se divide en dos, para que pase la nave del Starfox y te recargue el tur-

*Tratá de llegarte a esta pista con la mayor cantidad de tiempo posible. También hay que usar adecuadamente el turbo en todas las pistas.*

## Lo que nos falta

Este mes te trajimos un montón d trucos para este impresionante ju go de carreras, pero hay más. Alg nos los hemos descubierto, pe otros todavía están escondidos. H dos cosas que es muy posible q estén, pero que todavía no sabem dónde.

Una de ellas es que hay una mo que se puede usar solo en el mod free trax. Esta moto es muy bue en todos los aspectos. Acelera m rápido que los demás coches, e unos segundos llega a 140 millas p hora, y casi nunca se vuelca. Es m posible que haya un código que t permita jugar con esta moto en l demás modos.

El otro secreto que creemos q existe es un modo que te permi acelerar mucho más rápido en l largada. Pensamos esto porque e los otros dos juegos de carreras d Nintendo (F-Zero y Mario Kart apretando el botón de aceleració en un determinado momento, tu j gador sale expulsado de la largada. ¿Habrá alguna manera de poder j gar con esta increíble moto en l otros circuitos? ¡No se pierda e próximo y apasionante capítulo d TOP TRICKS!

## Técnicas Tercer circuito

Si llegaste hasta aquí probablemente ya seas un experto en este game y todo lo que te digamos ya lo sepas. Este circuito es mucho más difícil que los demás (que novedad!) y es casi imposible sacar tiempo extra. Hay que dominar completamente las pistas, ya que un solo error te cuesta la carrera. La única ayuda que tenés es el bonus (pero tampoco es fácil).

*Para hacerte este circuito tenés que ser un campeón. Si lo lográs, mandá una foto a TOP TRICKS y ganáte un Super Game Boy!*

# ROCK N' ROLL RACING SNES

## Ultimo planeta

Normalmente, si ponés el modo Versus (el "vs. mode"), podés elegir cualquier planeta para jugar, menos el último. Para jugar en él, hay que empezar un juego nuevo, elegir el vs. mode y antes de empezar a jugar, ir a la opción de selección de planeta y apretar y mantener los botones L, R y Select. Manteniendo estos botones, movete por los planetas y seleccioná Inferno, que es el que no podías elegir.

*Selecciona Vs. Mode...*

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

*Y andá a la pantalla de selección de planetas.*

*Ahí, meté el código que te dimos para poder seleccionar el planeta inferno.*

# VIRTUA RACING MEGA

## Pistas invertidas

Este truco te permitirá jugar en cualquiera de las tres pistas, pero en sentido contrario. Es bastante divertido, así que probalo.
Antes de prender la consola, mantené apretados los botones A y B y ARRIBA. Prendé el Mega y (mientras mantenés los botones) apretá START. Si funcionó, en el último cuadrado va, a aparecer las palabras Virtua Racing invertidas. Elegí esta opción para jugar.

# MORTAL KOMBAT II SNES / MEGA

Y, sí, chicos, somos los únicos, los primeros en traerte trucos e información exclusiva de MORTAL KOMBAT II (incluso antes de que salga el game). TOP KIDS ES MORTAL KOMBAT II.

### Selección automática

Este truco hace que la computadora elija automáticamente el personaje con el cual vas a jugar. En la pantalla en donde elegís a tu personaje, pone el cursor sobre Liu Kang si jugás con el primer Joystick, o Reptile si jugás con el segundo. Ahora, apretá y mantené ARRIBA y apretá Start. Las palabras "Random Select" aparecerán encima de tu jugador.

### Las Fatalities del "DEAD POOL"

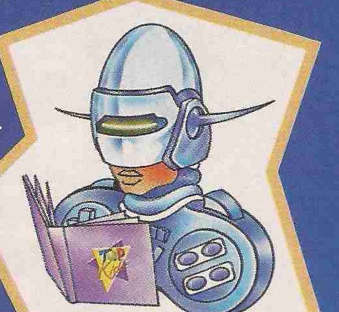
Este game es tan bueno, que hasta podés darle un lindo baño de ácido a tu enemigo. En la pantalla del "Dead Pool" (la que tienen unas cadenas colgando del techo y hay una especie de líquido verde en el piso), matá a tu enemigo y cuando dice FINISH HIM, apretá y mantené los botones de patada baja y piña baja (son las más débiles), acercate y (mientras seguís manteniendo esos botones) dale un uppercut.

### MODO DE SUPERVIVENCIA
(sólo para SNES)

En la pantalla de presentación (la pantalla roja con el logotipo de Mortal Kombat), apretá y mantené los botones L y R y apretá START. ¡Con esto, vas a poder elegir equipos de a cuatro jugadores para una super lucha!

Bueno chicos, fue todo por este mes. En el próximo número, les vamos a traer más trucos del Stunt Race Fx y de sus juegos favoritos. Y, por supuesto, los mejores trucos del MORTAL KOMBAT II!!

EMLIANO POLIJRONOPULOS



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

# Algo más sobre... las consolas

Material escaneado
por: JTKc
para
f/TOPKIDSCLUB

*(Parte 1)*

## ¡Un universo de opciones!

Seguro, conocés el Super Nintendo, el MegaDrive y el Family. Pero ¿sabés cuáles son las demás consolas que hay en el mercado?

## LOS TRUCHOS

### Family - 8 bits

El family es una copia pirata del sistema NES.

## LAS DE 8 BITS

### MASTER SYSTEM - 8 Bits

La primera consola hogareña de Sega, el Master, compitió en su mo mento con el NES, pero no logró el éxito de su rival. Ya no se constru yen cartuchos para esta consola en USA.

### NES - 8 Bits

Esta fue la primera consola hogareña lanzada por Nintendo (allá po 1985). La versión japonesa de esta consola fue lanzada en 1983 y se lla mó FamiCom (las primeras iniciales de Family computer - de ahí salió e nombre de "family game").

### NES *(Nuevo modelo)* - 8 Bits

Este año, Nintendo rediseñó su consola para atraer a más compradore y para reducir costos (ahora vale menos que un cartucho de SNES).

## LAS PORTATILES

### GAME BOY - 8 Bits

La consola portátil de Nintendo, del tamaño de un walkman y con una pantalla de Cristal Líquido (LCD). Usa solo cuatro pilas que duran 15 horas.

### GAME GEAR - 8 Bits

La consola portátil de Sega. Tiene más colores que el Game Boy pero sus sonidos son algo inferiores. Lleva seis pilas que duran sólo tres horas.

### LYNX - 16 Bits

Otra consola portátil: el Lynx es en muchos aspectos, mejor que el Game Boy y el Game Gear (y casi tan bueno como el SNES) pero lamentablemente no tuvo tanto éxito como estas consolas, debido a una falta de games de calidad.

### TURBO EXPRESS - 16 Bits

Esta consola es básicamente un TG-16 portátil.

# Las de 16 Bits

## SUPER NINTENDO

También llamada SNES o Super NES, es, en estos momentos, la consola más famosa del planeta y es la consola de 16 bits que más poder tiene (ejemplo: ¡el SNES tiene 32762 colores, el Mega solo 512!).

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

## MEGA

La consola más importante de Sega, y una de las más famosas. Su precio es inferior al de un SNES, y casi todos sus juegos, también.

## GENESIS / GENESIS 2

Esta es exactamente la misma consola que el Mega, sólo que Sega le cambió el nombre al lanzarla en los EE.UU. El Genesis 2 es un modelo más compacto, diseñado para abaratar los costos de fabricación.

## SEGA CD / SEGA CD 2

Este es el CD-Rom del Mega y del Genesis. El Sega CD 2 fue creado con el mismo propósito que el Genesis 2. La ventaja que tiene este equipo es que usa Compact Discs en lugar de cartuchos, por lo que tiene mucha más memoria para los juegos. Pero también tiene sus puntos en contra: tarda varios segundos en cargar la información y, por lo general, los juegos no mejoran, salvo en largo y algunas animaciones.

## TG-16 / TURBO DUO

Lanzada hace casi cinco años por la empresa NEC, en su momento compitió con el sistema NES de Nintendo, pero, al igual que muchas otras consolas, no logró el éxito deseado. Actualmente salen algunos juegos bastante buenos para esta consola, y se le puede conectar un CD-Rom como accesorio.

## CD-I
### (CD Interactivo)

Lanzada hace algún tiempo atrás por Philips (el creador del CD), esta consola prácticamente no llegó a nuestro país. Usa solamente CD-Rom y hay, principalmente, juegos educativos, documentales y películas.

## LASER ACTIVE

Esta consola se puede ver en algunos lugares de nuestra ciudad, pero casi ningún jugador la tiene, ya que es bastante cara. Es una combinación de Laser Disc con una consola, y puede aceptar juegos de Sega CD y TurboGrafx con un accesorio.

Bueno, como te habrás dado cuenta, la lista es muy larga, y todavía nos faltan las consolas con más de 16 bits y las que van a salir en unos meses, por lo que no nos queda otra opción más que seguir el mes que viene. ¡Hasta la próxima!

E.P.

ARCO IRIS
Venta por mayor y menor
✓ Todos los títulos y consolas
✓ Service y reparación de consolas
Venta y Canje en...
Intendente Campos (ex Uruguay) 2063 - San Martín
753-6314 - Fax: 757-3218

## COMPRENDIENDO LOS VIDEO GAMES

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

# DISEÑANDO UN GAM

Parte



Y estamos nuevamente aquí, en la sección más técnica de Top Kids revista. Este mes continuamos hablando de cómo se programa un videogame. En la última entrega, te habíamos explicado como es que se diseñan las imágenes en un game, así que seguimos con ese tema.

Para pasar las imágenes a la consola, hay varios métodos: desde filmar a actores y pasar estas imágenes a la computadora, usar programas especiales que permiten diseñar objetos tridimensionales, o usar programas de dibujo convencionales. Este último es el método más usado.

Lo importante es que, una vez que la imagen pasa a la computadora y está lista para ser usada en el game, ésta recibe el nombre de sprite (todo lo que veas en un game, menos el fondo, es un sprite). Las computadoras normales difieren de las consolas hogareñas en que éstas últimas están especialmente diseñadas para usar sprites y games. ¿Cuál es la diferencia? Te lo explico: las mejores consolas pueden manejar más cantidad de sprites en la pantalla (el SNES puede tener 128, el Mega 80 y el NES 52). En el caso de la PC, ésta no fue diseñada para usar sprites,y la única forma de que los pueda tener es creando un mini-programa que "le enseñe" al procesador cómo usarlos. Este pequeño programa se llama "Driver", y tiene que ser creado con un lenguaje muy rápido y preciso, ya que, de otra forma, le consumiría mucho tiempo al ordenador (lo que haría a los juegos más lentos y peores).

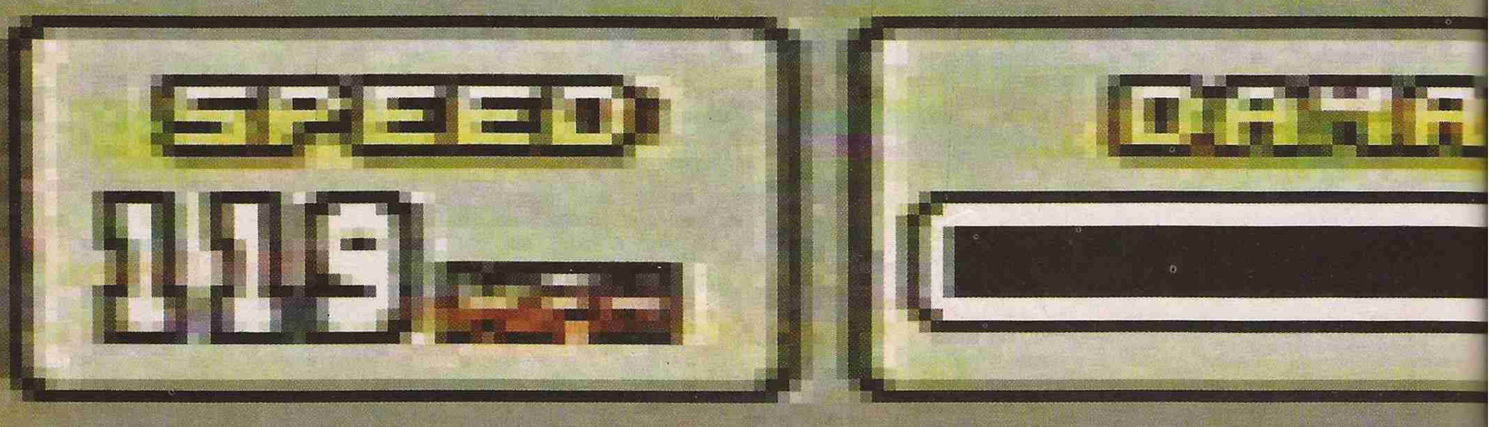
Con el sonido, ocurre algo parecido; generalmente se usan "Drivers" capaces de hacer un mejor uso de las capacidades de las consolas o de la PC. Por ejemplo, hace muy poco tiempo, atrás la compañía Interplay diseñó el A.R.D.I. (Advanced real-time Dinamic Interplay) Sound System, para usar en games de Super Nintendo. El resultado de este programita son las músicas espectaculares de games como The Lost Vikings y Clay Fighter (en esta última se oye cantar a un famoso grupo de EE.UU.).

Cambiando un poco el tema, te contamos que cada consola tiene un procesador y un lenguaje distintos. Un programa o game no es compatible con otra consola, salvo que se diseñe un adaptador especial (siempre que sea posible), como el Super Game Boy. Sería imposible crear un adaptador para poder usar juegos de SNES en un Family.

También, dentro de cada equipo existen una gama de lenguajes distintos. Hay algunos más difíciles y potentes y otros más fáciles, pero peores (no usan toda la potencia el procesador). En la PC, por ejemplo, existen, entre otros, el Basic (que es uno de los lenguajes más fáciles y no muy poderoso), el C (un leng ya más complicado, pero mejor), el P cal (también es algo complicado, p muy bueno) y el Assembler (que es m complicado, pero el mejor por muc ya que explota al máximo las capaci des del procesador).

En el caso de las consolas, para crear game es necesario ser una gran com ñía con plata suficiente como para po comprar un "kit de diseño" y conver te en una "licenciataria", o mejor dic "concesionaria" (significa que tiene p miso para producir juegos para la con la). En cambio, en la PC, sólo es nece rio poder comprar uno de los lengua y aprender su uso. También hay algu shareware y hay otros, como una v sión simplificada del quick basic, que nen con el D.O.S. de la PC.

Un ejemplo que te vamos a dar (y de so vamos dándote información sobre juego del que estuvimos hablando en números anteriores), es el del game nominado con el código Z.A. Este ga se está programando inicialmente para PC, pero con unos Drivers especialm te diseñados para poder imitar al ma mo las excelentes capacidades del Su Nintendo . El motivo de esto es que PC es reconocida en el mundo por la lidad en juegos de tipo aventuras gr cas, pero no en games de acción sean de aventuras, carreras, naves o



chas). Los drivers de este game ya están finalizados (sin ellos, no se puede empezar a armar la parte gráfica del programa) y ya se han diseñado muchos sprites y escenarios. Con respecto a las capacidades del driver es, en muchos aspectos, peor de lo que puede hacer el SNES (es prácticamente imposible que un programa que "intenta" arreglar los defectos del procesador sea mejor que un procesador creado especialmente para realizar esas funciones), pero, en otros aspectos, es mejor, porque puede hacer lo que el programador quiera, mientras el procesador lo permita. Un ejemplo es la cantidad de sprites en pantalla. El Mega puede tener 80, el SNES 128 y nuestro querido driver, unos 500 (y si se quisiera podría modificar el driver para tener más de 1000).

*Esta es la nave que vos controlá en el game Z.A. Aquí podés ver la cantidad de sprites que fueron creados para reflejar cada detalle del movimiento de la nave.*

Ahora, algunos datos del game: se está programando en lenguaje Borland Pascal (desde aquí lo llamaremos BP). Este lenguaje no es reconocido como el ideal para crear games, porque se dice que realiza más lentamente todas las tareas que tiene que ejecutar (se recomiendan lenguajes como Assembler o C). Pero hay ciertos detalles que demuestran la efectividad del BP. Este lenguaje permite "insertar" en el medio del programa partes en Assembler, y todos los drivers y partes críticas del programa del game Z.A. se hallan hechas en Assembler. Por lo tanto, el programa realizará todas las tareas que necesitan ser realizadas rápidamente, a la máxima velocidad posible, y las partes que no afectan, la velocidad del game se realizan en BP, que es mucho más efectivo para crear largos problemas.

*Acá ves algunos otros sprites que van a ser usados en el game.*

Como posiblemente hayas pensado, los lenguajes de PC y otras computadoras son alcanzables para casi cualquier ser humano, a diferencia de los de las consolas. Es por esto que cualquiera que tenga una PC y los conocimientos necesarios, puede crear un game o programa, inclusive vos. Por más voluntad que tengas, recordá que programar algo siempre requiere mucha paciencia, tiempo, ganas y alguien de quien aprendas cómo funciona alguno de los lenguajes. También, recordá que, por más que aprendas a programar, tu juego no pasará a ser "una maravilla" (pensá que los games para las consolas están hechos por grupos de decenas de programadores, profesionales y expertos –y hay algunos games que son realmente una porquería).

Bueno, esperamos que te haya gustado la nota. El mes que viene, vamos a seguir contándote todos los pasos en la programación de games y todo el trabajo "extra" que tienen que hacer los programadores para que vos veas los games tal como los ves. En primicia absoluta, seguiremos mostrándote la programación del game "Z.A.", y también te contaremos como darle una miradita a algunos games de PC y a su programa (para darte una idea más exacta de cómo son los juegos). ¡Hasta la próxima!

P.D.: Este tema (y los videogames en general) siempre crea muchas interrogantes y dudas. Así que si tenés alguna opinión o pregunta (ya sea de éste o cualquier otro tema relacionado con los videogames), no dudes en escribirnos a esta sección de la revista.

E.P.



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

# Boca

## Correo de

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

### TALLER BARRIAL Y CENTRO CULTURAL "PARQUE ALEM"

*MUNICIPALIDAD DE ROSARIO*

Sosa, Mareinelli, Desantti, Rodríguez y los otros siete que faltan. Nos informamos de la fiesta que organizaron para el Día del Niño. Agradecemos los juicios que les merece nuestro trabajo y esperamos poder participar de las nobles actividades que despliegan. Por razones de cierre de la revista, no pudimos incluir nuestra respuesta en el número anterior. Les deseamos, también, toda la suerte que merecen, amigos rosarinos. No se pierdan y escriban.

### ELENA GRZEGORCZYK

*RIO GALLEGOS, SANTA CRUZ*

Nos ha enviado una carta donde nos dice muchas verdades. Tanto la revista com el programa están decididamente volcados a los varones, dejando de lado a las chicas, a las cuales, nos dice, les damos un trato discriminatorio. Un trato que muchas veces –coincidimos nosotros– refleja una lamentable vocación de nuestra sociedad. Y cierra su carta diciendo: "Lamento que no se aprovechen los medios de comunicación en producciones novedosas y atrayentes para todos, para ofrecer a nuestros niños y niñas una alternativa que los una, cuando la misma naturaleza les depara un destino común, y la vida moderna les exige compartir y alternar responsabilidades". Las afirmaciones de Elena, de Río Gallegos, no dejan de ser un acertado toque de atención. Top Kids, como idea, nació pensada para varones, como tantas publicaciones y programas, sin tener en cuenta esa actitud discriminatoria real y concreta. Creíamos que hay tipos de mensajes que buscan su público. Así como pensamos (con buen margen de error) que el fútbol es cosa de hombres, los programas "para el hogar, para mujeres y los dibujos animados para los niños, "estimamos que los videojuegos (contenido de pesos en programa y revistas) eran para varones. De todas maneras, y aceptando el error cometido, tratamos en lo posible, a veces por el camino del humor, de limar esas diferencias entre chicas y chicos. (Ver bienvenida a la revista REINA EN COLORES). Esta es una carta que nos ayuda a corregirnos dentro de los remanidos "estudios de mercado". Gracias.

### JAVIER ISSOGLIO *10 años*

*CORDOBA*

Pablo nos dio tu carta, y nos parece estupendo que despliegues tanta actividad, que te guste la lectura (desde este número lee "Etcétera"). Nos gustó ese chiste que mandaste (Era un tipo tan viejo que su color era blanco y negro) y, sobre todo, nos pareció hermosa tu historieta. ¿Así que el héroe Superboy tiene un punto débil, el brócoli? Te felicitamos en serio, Javier.



### DAMIAN MUZZIO *12 años*

*RAFAEL CALZADA*

(el hermano de Melina Noelia). No podemos poner el programa a las 12. El canal tiene otro en ese horario. Las credenciaeles del Club Top Kids se van a ir entregando con alguna demora, porque son miles y miles las solicitudes que estamos procesando. Pedís poster con los escenarios del Mortal Kombat para jugar con las figuras articuladas. Buena idea. Vamos a ver si lo podemos hacer. ¿Querés stickers con los personajes de M.K.? Lo pasamos a las inquietudes del Club. ¿Querés saber si estarás en la sección Bocabierta? Fijate: sí, ¡estás!

### SAMUEL HERRERA

*PILAR*

Nos hace algunas preguntas. 1) Por qué no ponen secciones completas de videojuegos en la revista. Las ponemos; fijate en el video juego del mes y en las tres novedades que hay por número. 2) ¿Por qué no ponen publicidad en la revista? Hay publicidad. De eso se encarga Martín. 3) Me gustaría que pongan una sección con consolas y sus precios. Precisamente en este número, Emiliano comienza a hablar de las consolas. Los precios no los ponemos (por ahora). 4) También me gustaría que pongan una cartelera con fotos y dibujos de los chicos. Desde este número, a los dibujos, les dedicamos una página completa. 5) ¿Para qué sirve el club? ¿En qué ayuda? La idea del club fue de los lectores. Y los lectores mismos pidieron que el club sirviera para montones de cosas (descuentos en diversos comercios, reuniones de socios, sorteos, regalos sorpresa, etc.). Ahora estamos en la etapa preparatoria. Ordenando las solicitudes y haciendo las credenciales.

### LUIS REVOL

*11 años MENDOZA*

Gracias por las felicitaciones. Le diremos a Emiliano que se ocupe más del NES. Sí, tenés razón: Nintendo tiene que denunciar a los copiones. Cuando tengas una duda con la ortografía, hacé como yo, c[...] sultá el diccionario. Te soluciona el problema.

### GASTON VILLA

*CARMONA, ENTRE RIOS*

A Gastón le gusta la revista y dice que en camp[...] pasa joya. No le da tanta pelota al video y él ju[...] a la pelota, anda en bicicleta y da de comer a [...] chanchos y a los pollos. ¡Grande Gastón! Pregu[...] por qué no llevamos a Liberato a un manicomio[...] llevamos, Gaston, pero nadie se animó a recibirlo[...]

### GONZALO POIG *9 años*

*CALETA OLIVIA, SANTA CRUZ*

Hace como setecientas preguntas. No, no pasam[...] trucos de Family Game. Leyendo la revista te da[...] cuenta por qué. ¿Querés información sobre B[...] Teo de Game Boy y de Bubble Dobble y de C[...] and Dales? Vamos a ver si Emiliano responde. [...] votá para Top Kids Toys por los juguetes que [...] gustan. No importa la marca. A Washington B[...] (W.B.) lo mostramos en dibujito. En cuanto al H[...] rroróscopo, ya lo dijimos, si acierta es de casu[...] dad. ¿Decís que para vos todas las chicas son in[...] guantables? Con los años vas a cambiar de opini[...] Sobre Maradona hicimos muchas notas. Lo quer[...] mos mucho.

### ALEJANDRO PANERO

*MAR DEL PLATA*

Gracias por tus cartas y por las felicitaciones. L[...] direcciones son las que figuran en la revista (la [...] ATC o la de Felipe Vallese). Agregamos varias pá[...] nas a la revista y muchas secciones más. ¿Te pare[...] bien?

### JORGE ANTONIO ROMERA

*11 años, PJE. 1811 C. 64,*
*SANTA JUSTINA NORTE, LA RIOJA*

¿Te falta el Nº 1? Hablaremos con Fabián, que

# bierta

## los chicos

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

encarga de ese tema. Muchas veces, comunicarse con el programa es casi imposible. Vamos a ver qué hacemos. Saludos a Victoria y a Sebastián.

### LEANDRO COCCARO

*LAFERRERE*

Las armas van en el pedestal del muñeco, porque ahí seguro no se pierde. Y, es verdad, algo dobladas quedan. Sí. Ya reconocimos que en el N° 1 se escaparon un par de errores. Tu sugerencia de un descuento del 10% en el precio de los cartuchos para los socios de Top Kids, me parece muy buena. Hablaré con Martín.

### MARIO BALCAZAS

*S.S. DE JUJUY*

Las ideas para poner más información siempre nos resultan interesantes, por eso agregamos "Novedades Nuevas" y "Etcétera". Tenés razón, algunas "erratas" son imperdonables. Uno cree que corrige todo y no es así. ¿Cómo se te ocurre, Mario, que le digamos a tu novia Delicia que vos las querés? Decíselo personalmente".

### EDGARDO NORBERTO VERA

*14 años MERLO*

¿Muñecos y comic de Street Fighter? Es una posibilidad. Edgardo, sorteamos lo que podemos. Y podemos mucho, como ves. Los trucos y juegos los iremos publicando en sucesivos números.

## SALUDITOS Y ALGO MAS...

ALEXIS OCHETTI ONCATIVO, CORDOBA (Le pasé tu consulta a Emiliano). GUSTAVO RECLOUX de S.S. DE JUJUY (después de los muñecos de Mortal Kombat habrá otros del mismo nivel. Los horarios de Top Kids los fija el Canal. También paso tus consultas a E.P.). CLAUDIO PIRLONE de CAPITAL (en el 6, como ves, salió Rayden, en el 7 sale Sonya. Pero ya se vienen Goro y Shang Tsung). Un beso para ELIZABETH de LANUS ESTE, CESAR PASTORINO de YERBA BUENA, TUCUMAN (No damos información de Family Game por razones que ya explicamos muchas veces). GUILLERMO MASLAUSKAS de VALENTINA ALSINA (Los trucos van a ir apareciendo poco a poco; como ves, Goro ya viene, no te preocupes). GERMAN STELMAYNSKI (¿lo escribimos bien?) de LANUS (querido Germán, también te decimos a vos que no hablamos de Family Game porque son unos copiones de Nintendo). WALTER ELVIO DIAZ de MORENO (¡muy buenos tus dibujos, Walter!). LEONARDO PRESA, 9 años, SAN CAYETANO (vamos a ver si publicamos tu dibujo en el próximo número). LOURDES NATALIO SUAREZ de MERLO (van a salir los muñecos, ¡¡¡sí!!!) NICOLAS RODRIGUEZ de BAHIA BLANCA (ya te vamos a decir cuál es el próximo Comic). LUIS ANDRES MURUA de ALTA GRACIA, CORDOBA (¿Querés todavía que cuente sobre Goro y Shang Tsung?). GERARDO de PUNTA ALTA (como ves, la revista tiene cada vez más páginas). PABLO TOMAS de HURLINGHAM (estamos en tratativas para publicar el comic M.K. 2 y nos pone felices que te gusten esas secciones. Muchas de tus preguntas se responden en las notas de este número). EXEQUIEL BLASCO de CAPITAL (gracias por esta, tu primera carta. La revista no puede pesar dos kilos, porque si no el diariero nos mata. Trataremos de dar respuesta en este número y los próximos a tus preguntas). JUAN MANUEL NOVELLO de SAN FERNANDO (no lo quemés a Pablo de 4° C. ¿Cómo se te ocurre que vamos a decir que está enamorado de Mariana Galetti?). SEBASTIAN CERGNEUX de SANTA FE (muy bueno tu Sub-Zero). VICENTE de 11 años (no tengo los otros datos) (ya tenemos 68 páginas o algo así; más no se puede. Sí, muchos chistes son espantosos. Toda la información que pedís ya salió o va a salir). JUAN CARLOS ENCINO de CAPITAL (no le gustó el suplemento para gente grande, ni figurita difícil pero, igual nos felicita. Menos mal. La foto del Dire no la publicamos para no asustar a los hermanos chiquitos). HERNAN BARON de PUERTO MADRYN (gracias por tu carta, nos gustó mucho, de verdad).

Recibimos también cartas muy hermosas que no pudimos contestar. Esperamos que algunas de las respuestas dadas les sirvan. Los que nos escribieron (entre otros muchos son): EDUARDO SANCHEZ de CAPITAL, MATIAS MARTIN de SAN JUAN (bárbara, la pinta que tenés en la foto), PABLO ZAMBRANO de CAPITAL, CARLOS G. ARNOSSI de CAPITAL, MARIO MACIEL de GARIN, SEBASTIAN DIEGUEZ de SAN JUAN, ERNESTO FEDERICO GUERRA de PUERTO MADRYN, PEDRO GASTON BENITEZ de MERLO, GONZALO DELGADO, CESAR GUSTAVO BAZAN de POMER, CATAMARCA, IÑAKI JAVIER BILBA de RIO CUARTO, CORDOBA, MARIANO OSQUERA de LA RIOJA, GERARDO NAVARRO de CORRIENTES, ROMAN RIOS de SANTA FE, FABIA NISHIOTA de CAPITAL, MAURICIO PENA de TANDIL. ¡Y COMO CUARENTA MAS! Perdón a los que no les contestamos sus cartas. Lo lamentamos mucho.

*Washington Baez*

# CON FITO PAEZ EN UN LUGAR DE EUROPA

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

## REUNION EN LA REDACCION

Decidir a quién se le hace el reportaje no autorizado ocupa largas jornadas de trabajo en la redacción de Top Kids. Aunque la tarea siempre recaiga en nuestro periodista estrella, Coyote Barolo, encontrar el personaje al que le inventaremos un reportaje, lleva su tiempo. El nombre de Fito Páez muchas veces circuló con insistencia en los pasillos de la revista. Claro que, ahora, había dos razones poderosas para reportear al genial rosarino: una, el nuevo álbum que prepara; dos, que estaba en Europa.

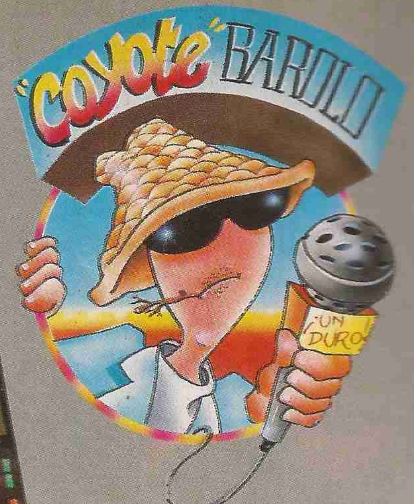
Por eso, el Dire, que no sabe cómo hacerle gastar plata al Editor Responsable, dijo: "Coyote, haga sus valijas y viaje a Europa ya mismo. Tómese el primer colectivo que vaya para el Viejo Continente y traiga un reportaje no autorizado de primera". Llegar a Europa en colectivo lleva su tiempo; pero, para Coyote Barolo, no hay obstáculos imposibles.

## EL VIAJE INCREIBLE

Para ser sinceros, Coyote Barolo siempre se llevó Geografía a marzo. Cuando le preguntan cuál es la capital de Francia, si París o Roma, el lo resuelve democráticamente revoleando una moneda. Por eso, cuando llegó a Suiza en busca de Fito. Fito estaba e Francia, cuando llegó a Franci Fito estaba en Italia. Y al pis suelo italiano Fito estaba... e Italia. ¡Bueno! Todo no le pue salir mal. Lo único lamentab fue que, por culpa de tant traslados, combinaciones y c lectivos, perdidos, Coyo confundía ciudades, países idiomas. Cabe destacar q nuestro periodista sabe d cir: "No entiendo una pa bra de lo que dice", en oc idiomas y un par de diale tos.

# ¡GRANDE FITO!

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB




Entre algunas preguntas que le pudo hacer a Fito en Capri y varios reportajes que, como siempre, recortó de algunas notas que aparecieron por ahí, Barolo nos dejó este R.N.A. de primera, tal cual le pidió el Dire. Algunos dirán que es de primer "C". Es que siempre hay detractores.
Cuando llegó a la isla de Capri, Fito estaba con Claudia Puyó y Fabiana Cantilo para ponerle las voces a su nuevo CD, titulado Circo Beat. Había buen clima de trabajo y el entrevistado estaba dispuesto al diálogo, muy feliz, sin saber que detrás de esos anteojos oscuros, había un periodista de raza. Raza caniche, por lo inquieto.

# UN AUTENTICO REPORTAJE NO AUTORIZADO

Fito, muy reflexivo, dijo que su nuevo trabajo lo entusiasmaba mucho, aunque los periodistas y el público en general, le pudieran preguntar si este CD superaría el éxito de El amor después del amor, cosa que había dejado de preocuparle. Fue cuando Barolo, inquisidor, le preguntó: "¿Le preocupa que su nuevo CD supere el éxito de El amor después del amor?"
Haciendo como si no lo hubiera escuchado, Fito siguió diciendo que Circo Beat es un disco muy localista y que difícilmente lo entiendan en otra parte que no sea en la Argentina. Allí Coyote levantó una ceja debajo del ala del sombrero, y poniendo el micrófono casi adentro de la boca de Fito, preguntó con fiereza: "Su nuevo trabajo, no será un poco localista?" "Y... sí", dijo Fito, que comenzó a ponerse inquieto.
Tras un breve silencio, Fito confesó que es muy duro con él mismo. "No me conformo con la primera melodía que compongo. Yo soy de descartar y tirar mucho de lo que hago". "¡Aja!" –dijo entonces Barolo– Fito abrió grande los ojos y dijo, con un hilo de voz: "No... no me... bueno... no". El periodista sonrió satisfecho. En esos momentos, Fito, algo desconcertado, dijo que debía volver a su trabajo. Pero Coyote Barolo no se rinde con facilidad. Distraídamente, le preguntó al artista cómo estaba pasando todo ese tiempo fuera de la Argentina.
Fito Páez se tranquilizó un poco y respondió amablemente: "Me siento muy bien aquí. Una, porque estoy trabajando en algo que me gusta mucho y, también, porque puedo moverme sin problemas. Aquí, afortunadamente nadie me persigue pidiéndome autógrafos". Coyote lo miró fieramente y le dijo algo que conmovió a Fito. Sin dejarle un segundo para reaccionar, nuestro enviado especial le espetó: "Fito, a propósito, ¿me firma un autógrafo...? Ponga "A mi amigo Coyote Barolo, con admiración y estima... dele..."
Ignoramos por qué razón Coyote Barolo fue declarado persona no grata en el estudio de grabación.

DEPOR Kids

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

# DANIEL
## EL TERRIBLE

DT

**Después de algunas vueltas, se decidió lo que muchos esperaban: Daniel Alberto Passarella es el nuevo técnico del seleccionado**



## CHAU, COCO

La etapa de Alfio Basile al frente de la Selección Nacional ya pasó. Como siempre nos acordamos de lo peor, tendremos presente el 5 a 0 contra Colombia y el fracaso en el Mundial de los Estados Unidos. Sería bueno que, recordando los dos campeonatos sudamericanos y los 33 partidos invictos, digamos, también, gracias Coco.

## HOLA, DANIEL

La mayoría decía que el técnico tenía que ser Passarella y la AFA lo designó al frente de la Selección. Hasta Menotti y Bilardo se pusieron de acuerdo. El flaco dijo: "Tiene la edad y las ganas como para hacerse cargo". Y el narigón declaró: "Me gusta, porque además de querer jugar bien, quiere ganar".
Y el que fuera caudillo en la defensa de River y en el seleccionado será, esperemos que por mucho tiempo, el que maneje el equipo nacional. Suerte, Daniel.

## UN TIPO CON PERSONALIDAD

Daniel Passarella siempre fue un jugador con una fuerte personalidad, que supo imponerse en las dos áreas. Y lo hizo defendiendo, cabeceando y pateando los tiros libres como para que nadie se le pusiera adelante. Después, como técnico, ganó experiencia sacando a River campeón.
Para él, la selección, siempre fue prioridad; como jugador y como aspirante a dirigirla. Ahora puede demostrar todas esas ganas que tiene, convocando a los mejores jugadores.

## EL SELECCIONADO DE PASSARELLA

Esto de "convocar a los mejores" es algo fácil de decir y difícil de acertar. Cada uno de nosotros tiene gustos distintos y hay, con seguridad, quienes dicen que Gustavo López no puede faltar en ese equipo, mientras otros, sin duda,lo cuestionan.
En algunas declaraciones que Daniel hizo a los periodistas, surge clarito el tipo de equipo que quiere. Lo quiere agresivo y habilidoso; que sepa presionar, pero que no pierda el equilibrio. Aunque se cuidó de dar nombres, algunas de sus preferencias se conocen. Se dice que en la selección de Passarella podrían estar: Navarro Montoya (si la FIFA lo permite), Vivas de Quilmes, Zanetti de Banfield, Pineda de Huracán, Escudero de San Lorenzo. También suenan los nombres de Monserrat de San Lorenzo, Sánchez de Central, Garnero de Lanús, Gustavo López y Rambert de Independiente, Fleita de Racing, el turco Asad, Flores, Orteguita... y sigue la lista.

De los de la selección de Coco, podrían ser convocados Redondo, Simeone, Chamot, Batistuta y Balbo.
Sabiendo que a Daniel Passarella no le gustan los jugadores de pelo largo y arito, dicen que más de uno va a tener que cambiar su estilo. Entre ellos, Caniggia.

O.S.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

# ETCETERA

En esta página, tendrás pequeñas notas, críticas e informaciones y, a pedido de ustedes, nos ocuparemos, también, de libros y revistas, ¿de acuerdo?

Estuvimos revisando libros nuevos y viejos. Y encontramos muchos que nos gustaría compartir con vos. Leer por obligación en la escuela, puede resultarnos pesado. Pero, ¿sabés lo hermoso que es leer por gusto, por el sólo placer de la lectura? Te inventás un mundo con más creatividad que el más creativo de los videojuegos. Hacé la prueba. Si ves que te fatiga, tomate un descanso y volvé a empezar.

## CARAMELOS DE AMOR Y OTRAS DULZURAS

Así se llama este pequeño libro de cuentos de Marta Giménez Pastor, que pertenece a una colección, de Ediciones Corregidor dedicada al adolescente. Son bellas historias donde, como en tu cabeza, se combinan la fantasía con la realidad y la gracia con la ternura y la imaginación. Estos cuentos se sitúan en una Buenos Airs poblada de chicos que se enamoran y se separan, que disfrutan de la vida y sufren un poquito. Es muy agradable leer este libro, ya vas a ver. Tiene unas 60 páginas.

## LEYENDAS DE NUESTRA TIERRA

Este es un libro más extenso que el anterior. En sus más de 200 páginas, Carlos Villafuerte, su autor, recogió estos mitos, supersticiones y creencias, que se han convertido en leyendas de nuestro país. Son 93 en total, y una más interesante que otra. En una, dos o tres páginas, como para que vos vayas leyendo de acuerdo a tu gusto, el autor cuenta las leyendas que fueron pasando de padres a hijos. Muchas fueron traídas por los españoles, otras las aportaron los indígenas. Hay leyendas de plantas, animales, cultos populares, religiosas, sobre supersticiones y creencias, históricas y de accidentes geográficos. Desde la flor del aire, hasta el gorrión, de la Teleista al Niño Alcalde. Y también el Duende, el Lobizón, la Ciudad encantada y la Laguna Iberá. Este libro, que también es de Corregidor, reúne el encanto de la imaginación popular.



## "REINA EN COLORES"

Todos sabemos que TOP KIDS es una revista para chicos, para varones. ¿Está claro? Por ahí aparecen las chicas que quieren enterarse de cómo es eso de los videogames, de los entretenimientos, de la información que publica esta revista y la leen de "ojito". Y bueno, qué le vamos a hacer, ¿las vamos a echar? No es de caballeros. Además, quien te dice, leen la revista, te escriben una cartita a "Punto de Encuentro", nace una amistad... Hay que pensar en todo.

Pero ése no es el tema. Lo que queremos comunicarte (para que se lo cuentes a tu hermanita, tu amiguita o tu insoportable hermano menor) es que apareció una estupenda revista especialmente pensada para ellos. Se llama REINA EN COLORES (por Reina Reech y por el programa de TV). ¡Si vieras lo interesante que es! Si la compra tu hermana, dale una hojeada cuando no te vea, y después me contás. Y ahora, como somos tipos TOPS le decimos a la nueva revista: ¡BIENVENIDA, REINA EN COLORES!

JURASSIC GAME
AGENTE OFICIAL NINTENDO
MORTAL KOMBAT II
Venta y alquiler de casetes
Mortal Kombat, Super Street Fighter II
y todas las últimas novedades de
Super Nintendo y Sega
Todas las tarjetas de crédito
y facilidades de pago
Via Trillini • Local 39 • San Miguel
Tel.: 664-7311 / 7312

# ¿A QUIEN SE LE OCURRIO HACER UN CLUB?

Esta pregunta se la hace todos los días Fabián, el encargado de volcar a la computadora todos los datos de nuestros socios. Allí van los nombres, dirección, etc., etc. de todos ustedes. Y es verdad, los cupones que llegan son muchos, miles y miles y miles y...
Por su parte, Martín tiene la misión de llegar a los mejores acuerdos con empresas amigas, para que ser socio de Top Kids sea mucho más que tener una simple credenci
¡Ah, la credencial! Ya comenzaron
imprimirse y corregirse para, de i
mediato, enviártela. Vas a tener q
tener más paciencia que Fabián
Martín juntos. Porque la cantidad d
socios superó todos los cálculos
nos exige ser más ordenados y tr
bajadores que de costumbre. ¿A
quién se le ocurrió hacer un club?
quién va a ser... ¡A USTEDES!

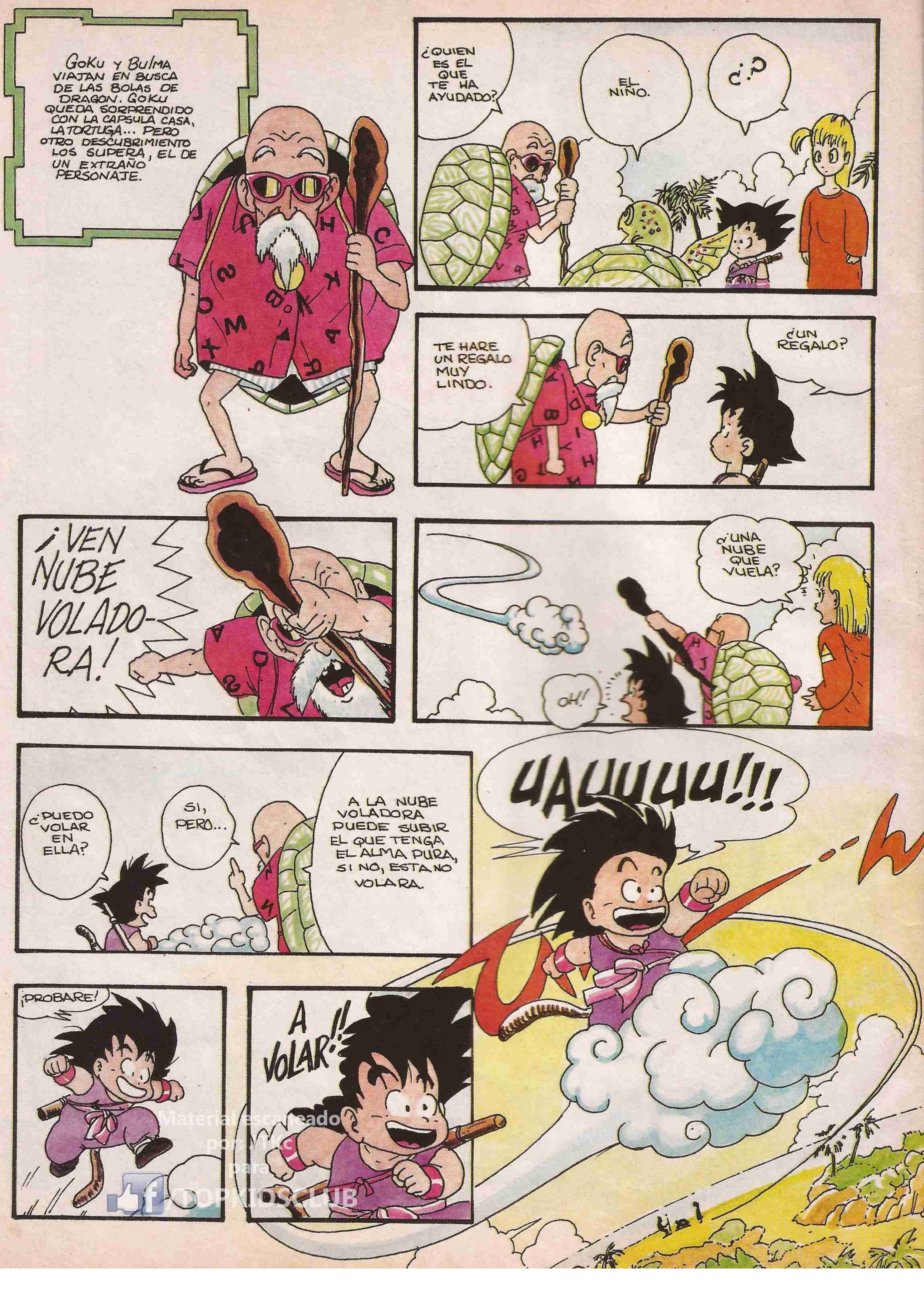
EL CLUB TOP KIDS

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

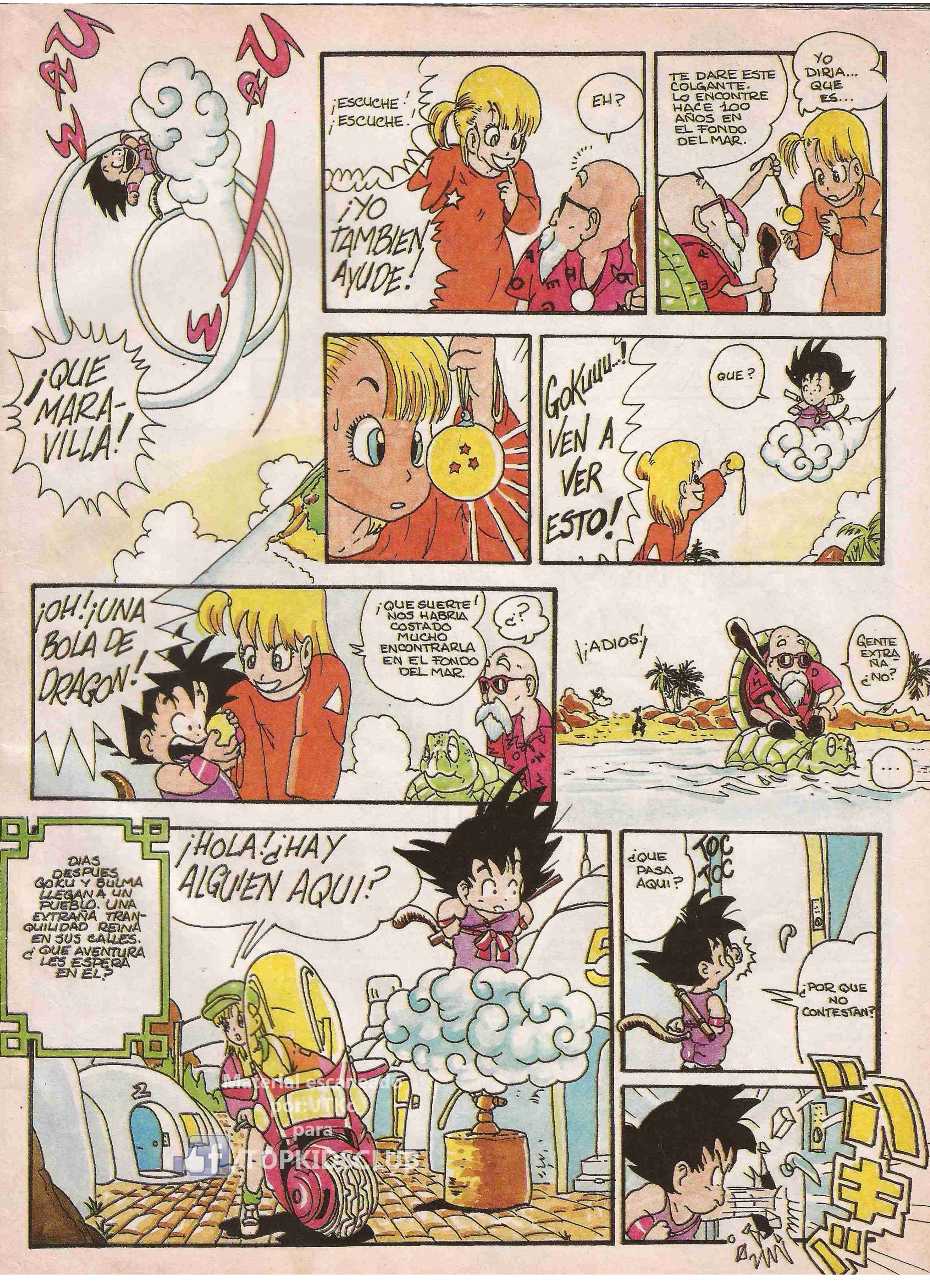
## AQUÍ TE TIRAMOS OTRA LISTA DE SOCIOS (por orden alfabético)

ABADIE, Ernesto Javier (Cutral-Co) - ABALOS, Elias (Capital) - ABRIGO, Gerardo Matías (La Plata) - ACOSTA, Roman Amir Yael (Tablada San Justo) - ACUÑA, Matías Andrés (Capital) - AGOSTINELLI, Fabián C.C. (Ramos Mejía) - AGUILAR, Ariel Esteban (Villa Libertad) - AGUILAR, Cesar Gabriel (La Plata) - AGUILAR, Damián Matías (Bs. As.) - AGUILERA, Martín Alejandro (Olmos - La Plata) - AIMAR, Juan Cruz Ara (Gualeguay) - ALBAMONTE, Matías Gabriel (Capital) - ALBERTI, Adrián F. (Capital) - ALBORNOZ, Daniel Alejandro (San Miguel de Tucumán) - ALBORNOZ, Sebastián (San Miguel de Tucumán) - ALEGRE, José Ignacio (Ituzaingó) - ALEJO, Rodrigo Miguel (Luis Guillón) - ALLARES, Manuel Antonio (Pilar) -
ALLEGRETTI, Roberto Nehuen (Berisso) - ALLENDE, Ignacio (Capital) - ALONSO, Fernando (Don Orione) - ALONSO, Mario R. (Don Orione) -ALONSO, Walter Omar (Bs. As.) - ALTAMIRANO, Cristian Hernán (Rosario) - ALTENHORDT, Guillermo (Florida) - ALVARENGA, Alejandro (Beccar) - ALVAREZ COHEN, Ricardo Daniel (Capital) - ALVAREZ, Adrián Gustavo (Moreno) - ALVAREZ, Eduardo (Burzaco) -
ALVAREZ, Federico Lucas (Lanús Oeste) - ALVAREZ, Federico Matías (Moreno) - ALVAREZ, Javier (Bs. As.) - ALVAREZ, Nicolás Martín (Bs. As.) - ALZAMENDI, Lucas Martín (Las Heras) - AMAT, Gonzalo Damián - AMATO, Pablo (San Miguel) - AMERIKANER, Daniel (Capital) - AMILCAR, Javier Miguel (Capital) - AMPRIMO, Ramiro (Chajoni) - AMPRIMO, Sebastián (Gral. Roca) - ANDRADA, Pablo Maximiliano (Banda del Río Sli) - ANDRADE, Gonzalo Alejandro (Morón) - ANDRES, Gastón Alberto (Bs. As.) - ANTONIOLI, Javier Antonio (Villa Martelli V. López) - AQUINO, Ivan Walter Joel (Bs. As.) - ARANCIO, Juan Carlos (Capital) - ARBELAIZ, Pedro Ignacio (La Plata) - ARGAÑARAZ, Oscar Julisan (San Miguel de Tucumán) - ARGOTE, Ignacio Andrés (Vicente López) - ARIAS, Facundo (Luján de Cuyo) - ARIAS, Sergio Ariel (Isidro Casanova) - ARICHULUAGA, Roberto Agustín (Capital) - ARMELLA, Roberto Alejandro (Tafí del Valle) - ARNOSSI, Carlos Gabriel (Capital) - ARROYO, Jorge Daniel (Moreno) - ASCARZA, Martín (Capital) - ASUNTO, Damián Jacinto (Caseros) - AVALOS, Julio Alejandro (S.F. del Valle de Catamarca) - AVILA, Diego Ricardo (Quilmes Oeste) - AVILA, Dina Raquel (C. Evita) - AVILA, Ezequiel Oscar (Capital) - AVILA, Mariao David (C. Evita) - AZUL, Pollini Tobías (Capital) - BABINGTON, Patricio (Bs. As.) - BAHAMONDE, José Luis (Cañada Seca) - BAIGORRIA, Gastón Ariel (González Catán) - BALBUSSO, Jonatan Omar (9 de Julio) - BALCAZAR, Mario R. (Capital) - BALDUNCIEL, Facundo Ezequiel (Capital) - BALIAN, Marcelo Alejandro (Capital) - BALL, Jhonatan Javier (Hurlingham) - BALLESTEROS, Lucas (Olmos - La Plata) - BALMACEDA, Ezequiel (Tucumán) - BALVOA, Javier Leonardo (Gonzalez Catán) - BARBERO, Sebastián (Capital) - BARBI, Fernando (Junín) - BARERA, Verónica Noelia (San Martín) - BARREA, Diego Sebastián (San Martín) - BARRIONUEVO, Lucas Mauro (Quilmes Oeste) - BARROS, Leonardo (La Plata) - BARROS, Nicolás (Capital) - BASIGALUZ, Liber Rossetti (Caseros) - BASSOTTI, Andrés Ignacio (San Andrés) - BATALLANOS, Cristian Leandro (S.S. de Jujuy) -BAUSO BELTRAN, Facundo Pedro (Capital) - BAUSO BELTRAN, Federico Juan (Capital) - BAVARO, PAblo Alejandro (Ezpeleta) - BAZAN, Leandro (Córdoba) - BELOI, Juan Manuel (Ituzaingó) - BELTRANDO, Sebastián (Pérez) - BELTRANI, Mariano (Bernal) - BENITO ACOSTA, Cristian Edgardo (Burzaco) - BERCHELLI, Martín (Santa Fe) - BEREZ, Damián (Bs. As.) - BERNARD, Ivana Beatriz (Wilde Este) - BERTELLI, Renato (San Miguel de Tucumán) - BERTORA, Javier L. (Moreno) - BIANCHINI, Leonardo (Avellaneda) - BLACONA, Sebastián Ezequiel (Bs. As.) - BLANCO, Carlos Alberto (Bs. As.) - BLANCO, Cristian Daniel (Virrey del Pino) - BLASCO, Exequiel Escuer (Capital) - BOJORGE, Esteban Matías (Mercedes) - BONNET, Christian Javier (Castelar) - BOZZO, Santiago (Capital) - BRAGADINI, Carlos Nestor (Capital) - BRANS, Jonatan Andrés (Capital) - BRAVO, Walter Ariel (José C. Paz) - BREIT, José Andrés (Fcio. Varela) - BRITTI SUMARRIVA, Luciana (Bs. As.) - BRIZUELA, Diego Oscar (Capital) - BROGGI, Gustavo Nicolás (Libertad) - BRUGNA, Patricia Luján (El Palomar) - BRUNO, Daniel (Lanús) - BUCHET, Nahuel (Ituzaingó) - BUÑA, Federico Antonio (José Mármol) - BURNA, Sebastián Daniel (Chajarí) - BUSTO, Javier (Temperley) - BUSTOS, Elías Gastón (Gral. Pacheco) - BUSTOS, Ezequiel (Los Polvorines) - BUSTOS, Mariano Román (San Miguel) - CABEZAS, Gabriel Nicolás (S. S. de Jujuy) - CABEZAS, Matías Fernando (S. S. de Jujuy) - CABRERA, Albano (Merlo) - CABRERA, Emiliano (Valentín Alsina) - CABRERA, Mario Nicolás (Lomas de Zamora) - CACCIABUE, Nahuel Andrés (Morón) - CACERES, Claudio Alfredo (Resistencia) - CALDERARA, Marcelo V. (Isidro Casanova) - CALDERON, Manuel Enrique (Caseros) - CALDO, Deigo Javier (Bs. As.) - CALVINHO, Sergio Luis (V. Lopez) - CALZA, Carlos Rubén (San Martín) - CAMPOS, Fernando Ezequiel (Capital) - CAMPOS, Maximiliano (Norte Rivadavia) - CANFAILLA, Germán Mario (Bs. As.) - CANSANELLO, Mariano Daniel (San Martín) - CANTEROS, Pablo Ignacio (Capital) - CAPDEVILA, Mariano (Capital) - CAPISTO, Ceferino Natalio (B. Blanca) - CAPITANI, Pablo Damián (Capital) - CAPPA, Eugenio Jorge (Bella Vista) - CAPPELLETTI, Jonathan Leonardo (Ramos Mejía) - CARABONE, Christian A. (Isidro Casanovas) - CARAMUTTO, Martín Oscar (Temperley) - CARBALLO, Gastón Jeremías (Río Cuarto) - CARDOZO, Matías Alejandro (Capital) - CARLINI, Manuel (Bs. As.) - CARRA, Alejandro (Rosario) - CARRELLI, Nicolás (V. Madero) - CARRESE, Leandro Eduardo (Turdera) - CARRILLO, Martín Sebastián (Gral. Roca) - CARRIZO, Patricio R. (Santa María) - CASA, Ernesto Alejandro (Capital) - CASANOVA, Adrián (Lanús Este) - CASANOVA, Federico (Yerba Buena) - CASTELLI, Mariano (Capital) - CASTELO, Sebastián Mira (Capital) - CASTILLO, Emanuel (Corrientes) - CASTRO, Diego (Neuquén) - CASTRO, Guillermo (Capital) - CASTRO, Miguel Angel (Firmat) - CASTRO, Rafael Martín (La Plata) - CASTROGIOVANNI, Carlos Alberto (Capital) - CATALANO, Ignacio Andrés (Capital) - CAVALLONE, Franco Marcelo (Capitán Bermudez) - CAZAUBON, Maximiliano (Embarcación) - CENTURION, Gustavo Marcelo (Capital) - CERES, Mauricio Daniel (Bs. As.) - CERGNEUX, Sebas
Gabriel (Santa Fe) - CHAPARRO, Héctor Daniel (Capital) - CH
VES, Cristian Damián (La Ferrere) - CHAVES, Gabriel Maximil
(Lanús Este) - CHELASCO, Pablo (Quilmes Oeste) - CHELIA, J
José (Neuquén) - CHEVEZ, Pedro (La Plata) - CHEVEZ, Ram
(Capital) - CHORNOMORETZ, Adolfo Germán (Capital) - C
Leandro Andrés (S. Carlos de Bariloche) - CIFALDI RUAN
Brian Mariano (Capital) - CIPOLLA, Diego Andrés (Tapiales) - C
NEROS, Gastón Leonel (Villa Bosch) - CIURO, Pablo Andrés (R
sario) - COLOMBERA, Javier N. (Wilde) - COLOMBO, Lean
Aníbal (Capital) - COLQUE, Luis Daniel (Monte Grande) - CO
CELLI, Rubén Adrián (Hurlingham) - CONTINI, Juan Carlos (M
lo) - CONTRERAS WODA, Guido Julián (Escobar) - CONT
RAS, (Sierras Bayas) - CONTRERAS, José Luis (Guernica) - C
PAI, Lucas Martín (Bs. As.) - CORDERO, Carlos Ignacio (More
- CORDOBA, José María (Capital) - CORDOBA, Mariano (Me
- CORONEL, Cristian Daniel (Castelar) - CORREAS, Santia
(Capital) - CORREDERA, Matías Emanuel (Comodoro Rivadavia
CORVALAN, Cristian Leonardo (Rosario) - COSTA, Victor
(San Francisco Solano) - COTABILE, Augusto César (Ciudad Jar
El Palomar) - COVES, Federico (Rosario) - CRAVETZ, Nicolás R
berto (Capital) - CRIMI, Alejandro Enrique (Capital) - CUELL
Sebastián Omar (Adolfo Sordeaux) - CURIOTTI, Guillermo (S
Francisco) - DAGHERO, Juan Francisco (Villa María) - DARDER
Enrique Matías (Campana) - DARDERES, María Pilar (Campana
DAVIES CAMBRA, Andrés Alan (Trelew) - DE ASTEINZA, Luc
no Martín (Pueblo Vicuña Mackenna) - DE CAÑA, Juan Carlos (B
As.) - DE CAÑAS, Agustín Ezequiel (Bs. As.) - DE MARCO, Ra
ro Raúl (San Martín) - DE SOSA CADETE, Christian (Capita
DELEO, Pablo Nicolás (Tapiales) - DELGADO, Gonzalo (Agu
res) - DELGADO, Lucio Hernán (El Bolsón) - DEMARCO, Nah
Omar (Capital) - DEMARIA, Fernando Oscar (Tablada) - DE
COLAI, Emanuel (Quilmes) - DEPIETRI, Martín (Villa Lynch) - D
VIS, Pablo Alberto (Capital) - DI BARTOLO, Daniel (Capital) - D
BARTOLO, Gustavo Alejandro (Zárate) - DI CATARINA, Lean
E. (Hurlingham) - DI GENNARO, Gabriel Marcelo (San Luis) - D
GREGORIO, Dario Luciano (Villa Adelina) - DI NAPOLI, Ma
Federico (Villa Ballester) - DIAZ ARCE, Facundo (Capital) - DIA
Cristian Eduardo (Lanús Oeste) - DIAZ, Diego Leonardo (Ezeiza
DIAZ, Emmanuel A. (Wilde) - DIAZ, Fernando Agustín (Capita
DIAZ, Juan Sebastián (Ituzaingó) - DIAZ, Oscar Cristian (Río G
llegos) - DIAZA, Diego (Palomar) - DIEGUEZ, Ezequiel Fernánd
(Capital) - DIFABIO, Marcelo Miguel (Lanús Este) - DIMIERO, I
M. (Capital) - DO PAZO, Leonardo J. (Muñiz) - DOMINGOREN
Sergio Daniel (Quilmes Oeste) - DOVIAL, Juan Manuel (Temp
ley) - DUPLAN, Guillermo (Carlos Paz) - DUPLES, Matías Jo
(Capital) - ELIES, José (Rosario) - ELLENA, Martín G. (Oncativo
ENCINA, Gonzalo Martín (Rivadavia) - ERCOLE, Facundo (Ro
rio) - ERCOLE, Facundo (Santa Fe) - ERMIAGA, Mariano Mig
(Lobería) - ESPIONSA, Diego Omar (Victoria) - ESTEVEZ, Seb
tián (Capital) - ETCHENIQUE, Ezequiel (Capital)

Material escaneado por: JTKc para
OPKIDSCLUB



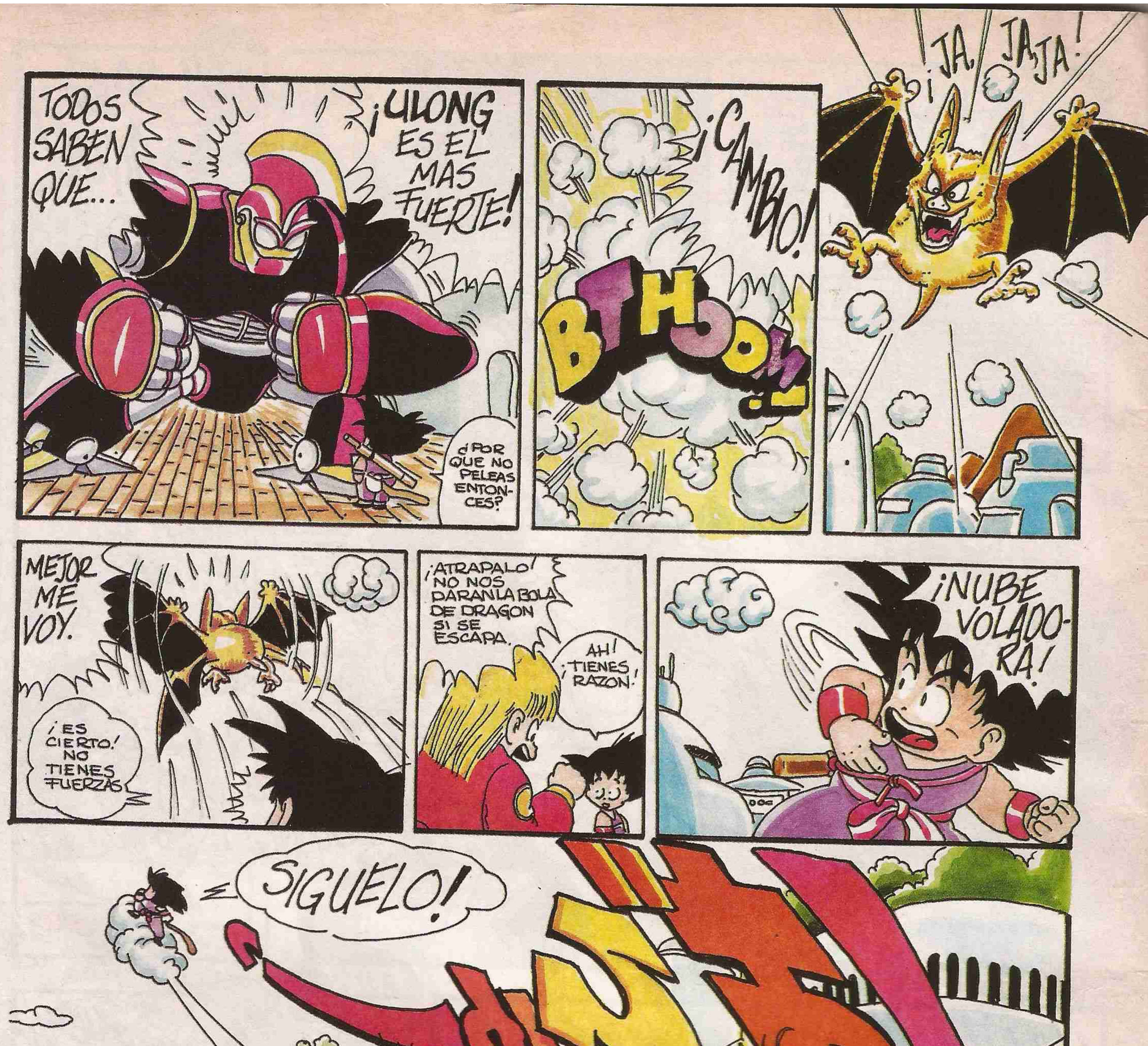
Material escaneado por: MiKc para TOPKIDSCLUB



Material escaneado por:UTKo para TOPKIDSCLUB

Material escaneado
para
TOPKIDSCLUB

HOLA!
YO TENGO UNA BOLA COMO ESA. ME LA DIO MI ABUELA HACE MUCHO TIEMPO.
¡JA! LO SABIA. TENGO UNA IDEA.
NOSOTROS LOS LIBERAMOS DE ULONG Y USTEDES NOS ENTREGAN LA BOLA.
¡ULONG ESTA AQUI!
HE, HE, HE! ¡HE VENIDO A BUSCAR A MI REINA!
¡NO TE LA LLEVARAS!
¡DEJA A ESTA GENTE EN PAZ!
NADIE CONTRADICE A...
¡EL GRAN BRUJO ULONG!
¡AHORA VERAS!
BOMB!
UAU! HA, HA HA!
¡SI NO TE RINDES SERAS PARTE DE MI SOPA! JA, JA, JA
QUE?
¡AY! PERO ¡QUEMA!
QUEMA MUCHO!
ME PARECE QUE NO ERES TAN FUERTE COMO DICES ...
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB




Material escaneado por ATKc para /TOPKIDSCLUB

# Novedades Nuevas

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

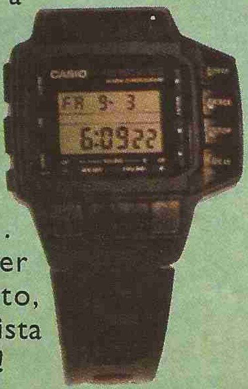
**Lo último de lo último de lo último de lo último de lo último**



## UN AUTO PIOLA

Se está trabajando en un automóvil que, cuando aparece un obstáculo en

el camino, frena solo. El coche está provisto de un láser explorador situado en la parrilla delantera. Un detector recoge las señales reflejadas por el láser y las procesa. Si advierte peligro de choque, acciona una alarma. Y si el que maneja no reacciona, se encarga de frenar por su cuenta. El aparato detecta un vehículo a 150 metros y un peatón a 35 metros. ¡Para ser un auto, tiene vista bárbara!




## PARA TOCAR LA BATERIA... SIN BATERIA

Con los dos palitos, nada más, es suficiente. Claro que se trata de dos varillas electro-ópticas que, si las movés como si tocaras una batería, transmiten los impulsos a un amplificador y se escuchan los sonidos de la percusión. El sonido no es para volverse loco, pero sirve para sorprender a tus amigos. Los mirás y decís: ¡Fíjense como toco la batería en el aire!.

## PARA MANEJAR EL TELEVISOR CON MUÑECA

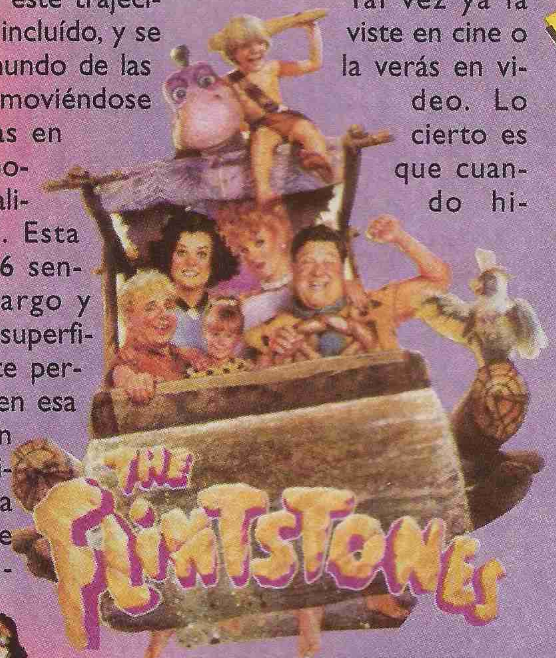
La fotografía no te muestra un reloj más, sino una nueva creación. Incluye un sistema infrarrojo que te permitirá controlar, desde tu muñeca, tu videocasetera o tu televisor. Cambiá de canal, rebobiná, congelá la imágen, hacé lo que quieras. Es el control remoto más pequeño del mundo. Ah, y como si esto fuera poco, este reloj también te da la hora.

## UN JOGGING PARA REALIDAD VIRTUAL

Uno se pone este trajecito con casco incluído, y se mete en el mundo de las sensaciones, moviéndose sin problemas en lo que se conoce como "realidad virtual". Esta ropa tiene 96 sensores a lo largo y ancho de su superficie, los que te permitirán vivir en esa realidad con imagen y sonido. Una sola contra; se vende en Inglaterra y cuesta unos 40 mil dólares. ¡No hay derecho!

## LOS PICAPIEDRAS Y SUS EFECTOS ESPECIALES

Tal vez ya la viste en cine o la verás en video. Lo cierto es que cuando hicieron "Los Picapiedras", los efectos especiales fueron también protagonistas. El travieso Dino y demás bichos-trabajadores obligaron a combinar las imágenes reales con efectos físicos, animación electrónica y efectos de computación. Muchos de los especialistas que trabajaron en "Los Picapiedras" ya lo habían hecho en "Parque Jurásico" y "Regreso al futuro".



# ¡HASTA EL PRÓXIMO TOP KIDS...!

*¿Qué podemos decir del número 7 de TOP KIDS? Acertaste: ¡Que viene mejor que nunca! Pero hay buenas razones para que digamos eso.*

## ALGO MAS SOBRE...

Seguiremos hablando de las consolas. Esta vez te mostraremos las consolas de última generación que hay.

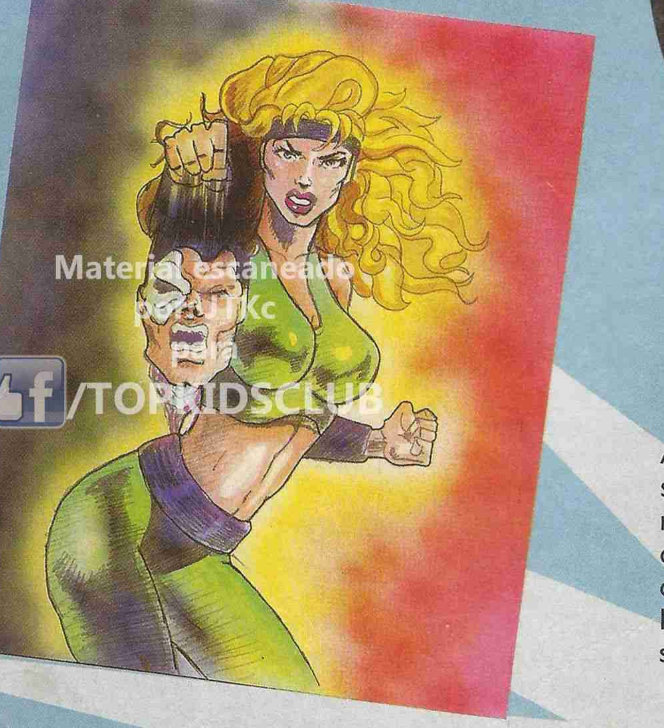
## COMPRENDIENDO LOS VIDEOGAMES

La serie continúa. Te revelaremos con claridad, para que entiendas cada detalle, como es que se programa un game. Y si seguís enterándote de todos los secretos, un día de estos ya te veo haciendo tu propio videojuego.

## POR FIN LLEGA ELLA... LA MUCHACHA

Sí, queridos lectores. Por fin llega a nuestra revista el amor imposible del sabio loco, la tierna muchacha que te electrocuta con el ring toss, te parte al medio con el square wave flight y te revolea por los aires con su scissor grab. Ella, la del fatality beso ardiente de la muerte: SONYA... SONYA BLADE.

La tendremos con nosotros en carne y hueso... o por lo menos en plástico. Sabremos su historia, por qué odia a Kano y cómo se metió en el Mortal Kombat. SONYA es la única muchachita del torneo del pérfido Shang Tsung y sabe como liquidar a los más pintados. Aunque, claro, la más pintada es ella. Dame un besito, Sonya, y después, que barran mis pobres cenizas debajo del felpudo.



Material escaneado por UTKc para /TOPKIDSCLUB

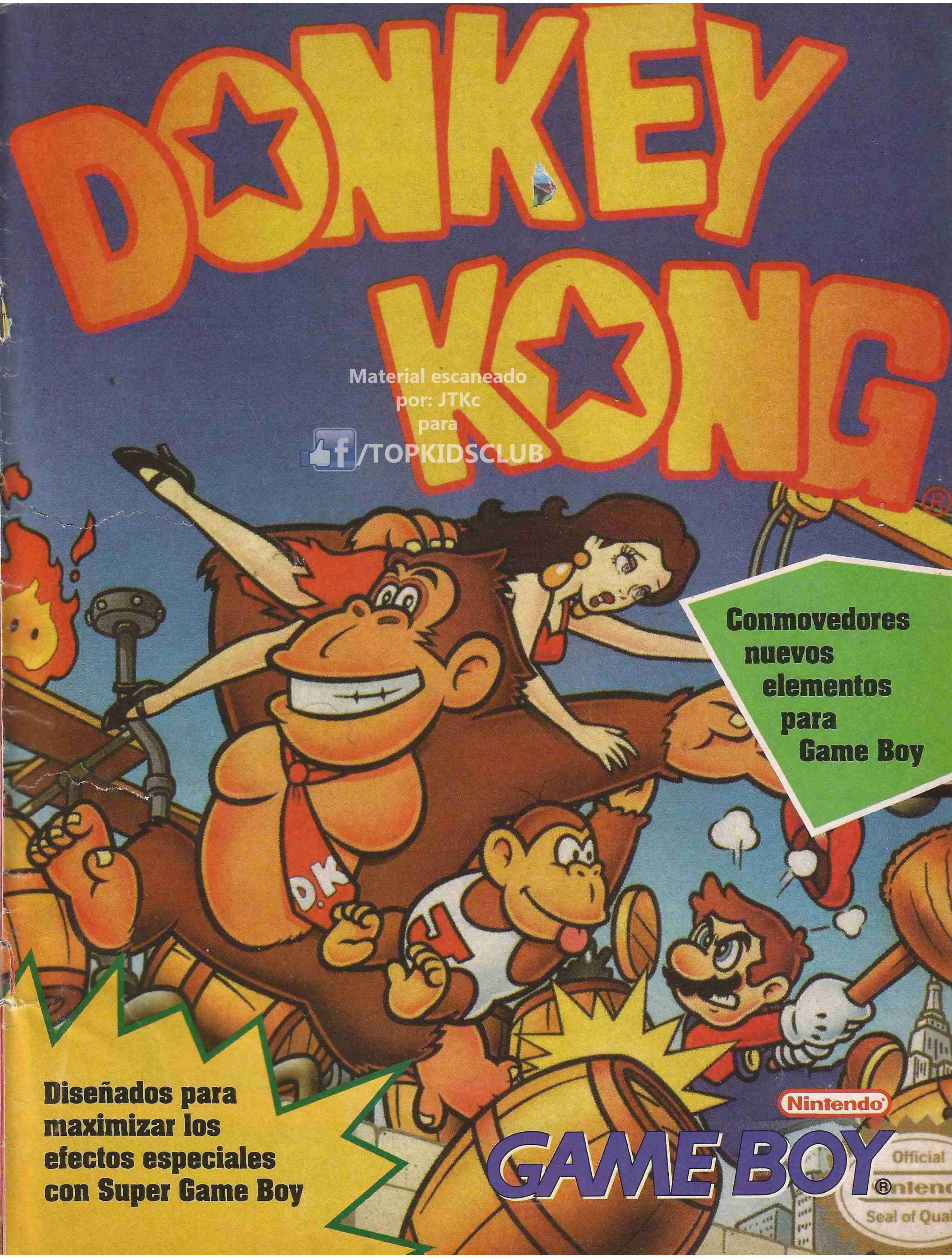
## MORTAL KOMBAT II, EL MEJOR JUEGO DE LUCHA DE LA HISTORIA

Te lo presentamos en este número, pero seguiremos hablando de Mortal Kombat II hasta que te enteres de todos sus secretos. Los nuevos luchadores, más trucos, más fatalities. En el N° 7 de TOP KIDS, Emiliano le dará respuesta a muchas de las preguntas que nos hacés en las cartas que mandás a BOCA-BIERTA.

## GRUPOS & SOLISTAS

Además de alguna sorpresa (consecuencia de las novedades que se produzcan), hablaremos de los chicos terribles del nuevo Rock'n Roll. Todos ellos, sin duda, leen TOP KIDS.

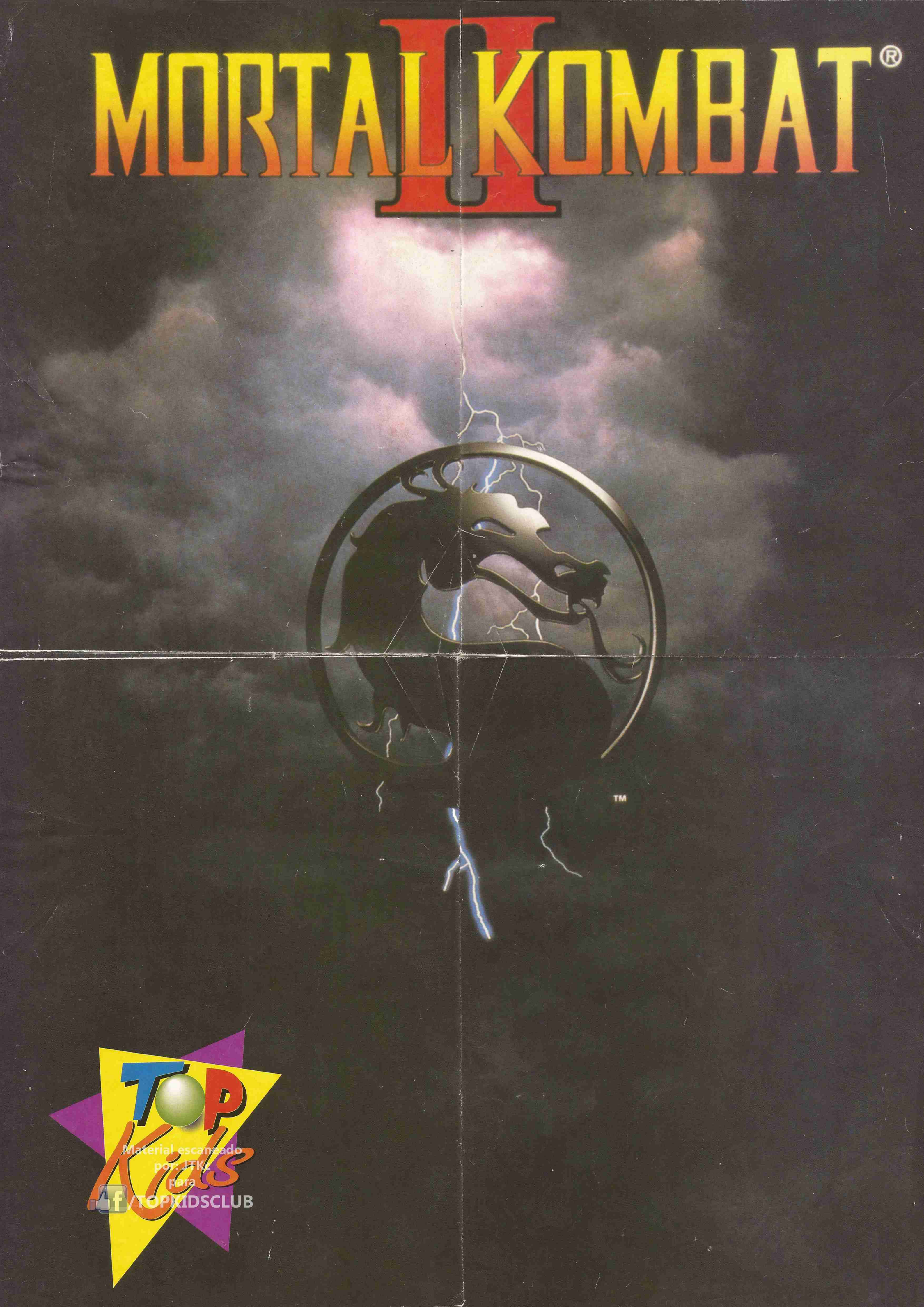
**Si querés comprar los números atrasados de TOP KIDS, hacé una cosa: llamá al teléfono 633-4005. Preguntá por Fabián y consultalo. El te dará la respuesta justa.**



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

TOP KIDS: AÑO 1 - Nº 6: RAYDEN
UN POSTER DE MORTAL KOMBAT II
Top Kids
NOVEDADES:
STREET FIGHTER 2 (SNES)
RIDGE RACER (ARCADE)
VIRTUA RACING (MEGA)
DOS GRANDES:
CHARLY GARCIA
FITO PAEZ
Rayden
¡EL DIOS DEL TRUENO!
GANÁ 5 SUPER METROID
VIDEO GAME DEL MES: MORTAL KOMBAT II
Ganá un ARCADE
INSTAGRAM.COM/TOPKIDS.CLUB
/TOPKIDSCLUB


MORTAL KOMBAT II ®
TM
TOP Kids
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB